

**PENGARUH METODE FLASHCARD DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP  
PENGUASAAN VOCABULARY PADA  
ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Vivia Dwi Anggraeni**

**NIM. 16410104**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2020**

**HALAMAN JUDUL**  
**PENGARUH METODE FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN**  
**BAHASA INGGRIS TERHADAP PENGUASAAN VOCABULARY PADA**  
**ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi  
salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

**Vivia Dwi Anggraeni**  
**NIM : 16410104**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**2020**

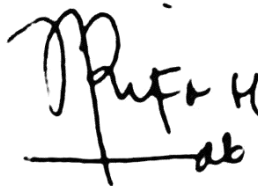
**HALAMAN PERSETUJUAN  
PENGARUH METODE FLASHCARD DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP  
PENGUASAAN VOCABULARY PADA  
ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Vivia Dwi Anggraeni  
NIM : 16410104**

**Telah disetujui oleh :  
Dosen Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rifa H' with a horizontal line underneath and a small 'ab' at the end.

**Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si  
NIP. 19761128 200212 2 001**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Psikologi  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. Siti Mahmudah, M.Si  
NIP. 19671092 199403 2 001**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGARUH METODE FLASHCARD DALAM**  
**PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP**  
**PENGUASAAN VOCABULARY PADA**  
**ANAK TUNAGRAHITA RINGAN**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Vivia Dwi Anggraeni**  
**NIM : 16410104**

Setelah dilakukan pelaksanaan Sidang Skripsi pada tanggal 2 Desember 2020. Dengan ini dinyatakan bahwa naskah skripsi ini telah setuju oleh :

**Dosen Pembimbing**



**Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si**  
**NIP. 19761128 200212 2 001**

**Ketua Dosen Penguji**



**Yusuf Ratu Agung, MA**  
**NIP. 19801020 201503 1 002**

**Dosen Penguji Utama**



**Dr. Ali Ridho, M.Si**  
**NIP. 19780429 200604 1 001**

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Psikologi**  
**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. Siti Mahmudah, M.Si**  
**NIP. 19671092 199403 2 001**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Vivia Dwi Anggraeni  
NIM : 16410104  
Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi

Dengan ini menyatakan bahwa naskah skripsi ini yang berjudul Pengaruh Metode Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Inggris terhadap Penguasaan Vocabulary pada Anak Tunagrahita Ringan

Benar terbebas dari plagiasi, dan apabila pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoarjo, 3 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,

  
  
Vivia Dwi Anggraeni

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
 <b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
 <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>11</b>
2.1 Kajian Teoritis.....	11
2.1.1 Metode Flashcard.....	11
A. Teori Flashcard.....	11
B. Pengertian Flashcard.....	12
C. Kelebihan Flachcard.....	13
D. Cara Pengaplikasian Flashcard.....	14
2.1.2 Vocabulary.....	17
A. Pengertian Vocabulary.....	17
B. Tipe-tipe Vocabulary.....	18
C. Aspek-aspek Vocabulary.....	21
1) Word Meaning.....	22
2) Extending Word Use.....	23

3) Word Combinations.....	23
4) Word Grammar.....	23
D. Pembelajaran Bahasa Inggris.....	24
1) Tahap Perkembangan Kognitif.....	24
2) Konsep Pengajaran Bahasa.....	25
3) Metode Pengajaran Bahasa Inggris.....	26
4) Syarat Kecakapan Belajar Bahasa Inggris.....	28
2.1.3 Tunagrahita.....	34
A. Pengertian Tunagrahita.....	34
B. Karakteristik Tunagrahita.....	34
1) Karakteristik Umum.....	34
2) Karakteristik Khusus.....	35
2.2 Kerangka Berpikir.....	37
2.3 Hipotesis Penelitian.....	37
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
3.1 Jenis Pendekatan Penelitian.....	38
3.2 Variabel Penelitian.....	39
3.3 Definisi Operasional.....	39
3.4 Sample Penelitian.....	40
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
3.5.1 Lokasi Penelitian.....	40
3.5.2 Waktu Penelitian.....	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.7 Analisis Data.....	42
3.8 Uji Keabsahan Data.....	43
<b>BAB IV: PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	44

4.1.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
4.1.3	Ketetapan Jumlah Subyek.....	46
4.1.4	Jumlah Subjek yang Datanya Dianalisis beserta Alasannya.....	46
4.1.5	Proses Eksperimen.....	46
4.1.6	Hambatan dalam Pelaksanaan Penelitian.....	52
4.2	Hasil Penelitian.....	53
4.3	Analisis Data.....	61
4.4	Pembahasan.....	62
<b>BAB V:</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	65
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
	<b>DOKUMENTASI.....</b>	<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.0	Pedoman Penilaian Menulis Permulaan.....	30
Tabel 2.1	Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris (Aspek Speaking dan Listening).....	31
Tabel 2.2	Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris (Aspek Reading).....	32
Tabel 2.3	Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris (Aspek Writing).....	33
Tabel 4.2.1	Penilaian Hasil Pembelajaran Subjek 1.....	53
Tabel 4.2.2	Penilaian Hasil Pembelajaran Subjek 2.....	54
Tabel 4.2.3	N-Gain Score Aspek Speaking.....	56
Tabel 4.2.4	N-Gain Score Aspek Listening.....	56
Tabel 4.2.5	N-Gain Score Aspek Reading.....	57
Tabel 4.2.6	N-Gain Score Aspek Writing.....	57
Tabel 4.2.7	N-Gain Score Seluruh Aspek.....	58
Tabel 4.2.8	Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.2.9	Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4.2.10	Signifikansi Mann Whitney.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian.....	37
Gambar 4.2.1	Kategori Pembagian Skor Gain.....	55
Gambar 4.2.2	Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 2 Gambar Kartu ( <i>flashcard</i> ) Tampak Depan.....	73
Lampiran 3 Gambar Kartu ( <i>flashcard</i> ) Tampak Belakang.....	73
Lampiran 4 Pre-test dan Post-test Subjek 1.....	74
Lampiran 5 Writing-test Subjek 1.....	75
Lampiran 6 Pre-test dan Post-test Subjek 2.....	76
Lampiran 7 Writing-test Subjek 2.....	77

## ABSTRAK

Penelitian didasari oleh pengalaman peneliti saat mengabdikan di Homeschooling Lentera Fajar di kabupaten Sidoarjo, siswa diberikan pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan metode flashcard. Sehingga berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah metode flashcard juga memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris (vocabulary) pada anak tunagrahita ringan.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penggabungan antara teori flashcard milik Glenn Doman dengan teori Dual Coding. Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design (one-group pretest-posttest design). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan metode flashcard dan variabel terikatnya ialah penguasaan vocabulary.

Penggunaan metode flashcard dalam penguasaan vocabulary secara keseluruhan berpengaruh. Nilai signifikansi keseluruhan 0.000 (terdapat pengaruh signifikan karena kurang dari 0.05) serta N-Gain Score 1.00 (kategori Tinggi) dan persentase mencapai 100% efektif. Namun dalam aspek writing efektivitas yang diperoleh tiap subjek hanya kategori cukup dan kurang efektif. Serta pada aspek speaking diperoleh nilai 0.105 yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Kata Kunci : dual coding, flashcard, tunagrahita ringan, vocabulary.

## ABSTRACT

The research is based on the researcher's experience while serving at Lentera Fajar Homeschooling in Sidoarjo. The student was learning Arabic vocabulary using the flashcard method. Based on this study, the researcher wanted to determine whether the flashcard method also had a significant effect on vocabulary mastery in children with mild mental retardation.

The theory used in this research is a combination of Glenn Doman's flashcard theory with the Dual Coding theory. The research method used is an experimental method with a quantitative approach to the research type pre-experimental design (one-group pretest-posttest design). The independent variable in this study is the use of the flashcard method and the dependent variable is vocabulary mastery.

The use of the flashcard method in vocabulary mastery has an overall effect. The overall significance value is 0.000 (there is a significant effect because it is less than 0.05) and the N-Gain Score is 1.00 (high category) and the percentage reaches 100% effective. However, in the writing aspect, the effectiveness obtained by each subject was only in the sound and less effective category. The speaking aspect obtained a value of 0.105, which means there is no significant effect.

*Keywords : dual coding, flashcard, mild mental retardation, vocabulary.*

## بنءة مختصرة

يتمء البءء على خبرة الباءء أثناء ءءمته في الءلءم المنزلي لءءير افاءارفي سيدوارءو. يءلء الطالب مفراء اللة العربة بءرقة البطاقات الءلءمة بناءً على هءه الءرسة، أراء الباءء معرفة ما إذا كان لءرقة البطاقات الءلءمة أءئر كبير على إءقان. المفراءاء عء الأطفال الءن يعانوا من آءلف عقلي آففف النظرفة المسءءمة في هءا البءء هي مزفء من نظرفة البطاقات الءلءمة الءلن ءومان مع نظرفة الءرمفز المزدوء.

النظرفة المسءءمة في هءا البءء هي مزفء من نظرفة البطاقات الءلءمة لءلن ءومان مع نظرفة الءرمفز المزدوء. طرقة البءء المسءءمة هي طرقة ءر بفة ذات منهء كمف لءصمف نوع البءء قبل الءءرفف (لصمف مءموعة واءة قبل الاءءبار البعءف). المءففر المسءقل في هءه الءرسة هو اسءءاء طرقة البطاقات الءلءمة والمءفر الءابع هو إءقان المفراءاء.

اسءءاء طرقة البطاقات الءلءمة في إءقان المفراءاء له أءئر عامهب ١,٠٠ (فئة قفمة الأهمفة الإءمالفة هي ٠,٠٠) هءاك أءئر كبير لأنه أقل من ٠٠,٥ وءرعة عالف والنسبة المئوفة لصل إلى ٠,١٠. ومع ذلك، في اءانب الكءابة، كانت الفعالفة الءف ءصل علفها كل موزوع فقط في فئة وأقل فعالفة. وكذلك الءانب الناطق ءصل على قفمة ٠,١٠٥ مما فعف ءم وءوء أءئر كبير.

الكلمات المفءاحفة: البطاقات الءلءمة، الءرمفز المزدوء، المفراءاء، الءلف العقلي الآفف.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Maftukhin (2015) menjelaskan, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, semakin banyak para ahli yang menciptakan hal-hal baru yang dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan selanjutnya. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Hasanah (2018) tentang Glenn Doman yang merupakan salah satu tokoh yang cukup berpengaruh dalam keilmuan perkembangan dan pendidikan. Ia mendirikan The Institutes for The Achievement of Human Potential. Glenn Doman yang mulai serius mendalami perkembangan otak pada anak, di tahun 1955 ia menciptakan media pembelajaran *flashcard*. Media *flashcard* merupakan metode membaca sambil bermain yang mana diharapkan agar otak anak dapat terstimulasi untuk berkembang dengan lebih baik.

Nugroho dkk. (2012) mendefinisikan *flashcard* merupakan media belajar praktis yang dapat digunakan oleh guru dan murid untuk kegiatan pembelajaran. Yang mana hal ini sesuai dengan pernyataan dari Ramdhani & Wulan (2012), bahwa efektivitas belajar dapat lebih meningkat ketika menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pernyataan ini juga didukung oleh Zultrianti Sari (2012), bahwa *flashcard* sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf.

Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2014) berpendapat bahwa media pembelajaran berupa alat yang terlihat secara fisik yang berguna dalam penyampaian materi pembelajaran, media dapat meliputi diantaranya ialah buku, *tape recorder*, kamera, gambar, foto, video, film, *slide* (gambar bingkai), grafik, dan lain sebagainya.

Hamalik (dalam Arsyad, 2014) berpendapat apabila dengan menggunakan media belajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap anak.

Tanudjaja (2020) mengatakan bahwa bahasa menjadi salah satu hal terpenting demi memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk membentuk masyarakat. Damayanti (2016) berpendapat, selain digunakan sebagai alat komunikasi dua arah, bahasa juga digunakan seseorang untuk berinteraksi dan menyampaikan perasaan kepada orang lain.

Tidak sedikit atau sekitar sebagian dari masyarakat Indonesia yang telah belajar untuk menguasai lebih dari satu bahasa yakni bahasa asing (Baryadi, 2014). Baker (dalam Marini dan Rahma, 2015) mengatakan bahwa menggunakan baik itu satu bahasa ataupun dua bahasa (bilingual) akan dapat mempengaruhi perkembangan kompetensi remaja dalam berkomunikasi.

Chaer menjelaskan akuisisi bahasa atau proses memperoleh bahasa pada otak seorang anak berasal dari ketika anak tersebut mendapatkan bahasa ibunya. Memperoleh bahasa berbeda dengan mempelajari bahasa (*language learning*). Mempelajari bahasa adalah ketika seorang anak mempelajari bahasa keduanya, setelah mendapatkan bahasa pertama. Chaer memberikan penjelasan tersebut dikarenakan banyak masyarakat yang menganggap memperoleh bahasa dengan mempelajari bahasa merupakan hal yang sama. Sehingga Chaer menekankan dalam definisinya apabila istilah perolehan bahasa terfokus pada anak yang menguasai bahasa ibu (Pandudinata, 2018).

Pernyataan ini didukung oleh Aminudin (2009) yang mengatakan bahwa praktik melakukan percakapan sederhana sejak usia anak sedini mungkin dapat dilakukan agar anak dapat lebih memahami bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal.

Definisi *vocabulary* dalam OED (Oxford English Dictionary) yaitu merupakan kumpulan atau daftar kata yang menjelaskan maknanya secara singkat (Saryati, 2017). Menurut Suyanto (dalam Korniasari, 2014), perlunya penguasaan dalam beberapa aspek ketika mempelajari bahasa Inggris seperti *vocabulary* dan *grammar*. Menurut Tarigan (dalam Prastiwi, 2017) terdapat beberapa keterampilan yang mana nantinya dapat menunjang kemampuan berbahasa Inggris, aspek tersebut adalah *listening* (menyimak), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis).

Humaira (2012) berpendapat, dalam mempelajari *vocabulary*, penting bagi murid agar terlebih dahulu telah mendapat penjelasan dari guru/tenaga pendidik, dan penting pula bagi murid sebelumnya telah diajarkan cara belajar dengan melihat dan mendengarkan, serta belajar melakukan dan menirukan.

Folse (dalam Sariyati, 2017) berpendapat bahwa terdapat lima jenis *vocabulary*, yaitu *single words*, *idiom*, *variable phrase*, *set phrases*, dan *phrasal verbs*. Menyesuaikan dengan penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti hanya akan berfokus pada *single word* atau kata tunggal. Hal ini dikarenakan, para subyek masih berada pada tahap awal mempelajari bahasa Inggris, sehingga peneliti ingin terlebih dahulu memperkenalkan *single word vocabulary* yang biasa berada di lingkungan sekitar subjek agar nanti harapannya *vocabulary* tersebut dapat dikuasai oleh subjek. Seperti misalnya pengenalan terhadap nama hewan, buah-buahan, dan benda umum yang ada di sekitar.

Siswa dapat mengembangkan kemampuan berbahasa selain untuk berkomunikasi, juga agar siswa dapat memperoleh nilai dan pengetahuan berdasarkan bahasa yang dipelajarinya (Humaira, 2012).

Ramdhani (2014) berpendapat, lingkungan dapat menjadi salah satu hal yang mempengaruhi efektif atau tidaknya pencapaian dari kegiatan pembelajaran. Baik itu dari pihak pendidik maupun orang tua perlu dilakukan pembiasaan dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris agar kosakata anak semakin berkembang.

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada siswa memiliki peran yang sangat penting, karena guru harus tahu bagaimana cara membelajarkan bahasa Inggris secara tepat, sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dengan mudah (Agustin, 2010).

Amin (dalam Febrisma, 2013) berpendapat anak tunagrahita merupakan kelompok yang memiliki perkembangan bersosialisasi dan tingkat inteligensinya lebih lamban dari anak normal seusianya atau di bawah rata-rata. Muljono Abdulrahman (dalam Febrisma, 2013) mengatakan apabila



anak penyandang tunagrahita memiliki penyimpangan dalam fungsi inteligensi, dan juga memiliki kekurangan dalam perilaku adaptif dalam kehidupan sosialnya.

Prayoga (2016) mengatakan, tunagrahita terdiri dari tiga jenis yaitu tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, dan tunagrahita berat. Menurut Sutjihati (dalam Humaira, 2012), “Debil atau moron atau mampu latih merupakan beberapa istilah lain dari penyandang tunagrahita ringan, mereka memiliki skor IQ kisaran 52 sampai 68. Dikatakan mampu latih karena masih dapat dilatih untuk melakukan kegiatan seperti baca, tulis, dan berhitung secara sederhana.

Bruinks (dalam Apriyanto, 2012) telah melakukan penelitian terkait para penyandang tunagrahita yang telah memperoleh pendidikan yang tepat, mereka terbukti dapat menjalani kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat dengan lebih mandiri sesuai dengan tingkat perkembangannya, tingkat perkembangan tersebut dapat dilihat melalui kompetensi personal, emosional, serta kompetensi fisik.

Tertera dalam Undang-undang Pasal 5 Nomor 2 Tahun 1989 mengenai sistem pendidikan nasional yang menyatakan, bahwa “setiap warga mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, yang diantaranya adalah anak-anak tunagrahita”. Dalam Undang-undang yang sama pada Pasal 8 ayat 1 juga dinyatakan, bahwa “warga negara yang memiliki kelainan fisik dan/atau mental berhak memperoleh pendidikan luar biasa adalah pendidikan yang disesuaikan dengan kelainan peserta didik berkenaan dengan pelanggaran pendidikan yang bersangkutan”.

Berdasarkan pengamatan dan observasi, Yayasan Penyandang Anak Cacat (YPAC), pendidikan dikhususkan untuk beberapa kategori anak berkebutuhan khusus dan salah satu di antaranya adalah tunagrahita. Selain sebagai tempat untuk kegiatan belajar, yayasan ini juga merupakan sarana yang berfungsi untuk melakukan proses sosial terhadap lingkungan sekitar bagi para penyandang cacat. Karena di dalam sekolah dapat dilakukan interaksi baik dengan sesama teman, guru, maupun pihak lain.

Setidaknya terdapat dua bentuk kemandirian yang perlu ada dalam penyandang tunagrahita, yakni: (1) Kemampuan dasar seperti berkomunikasi, berhitung, membaca, dan menulis; (2) Kemampuan perilaku adaptif seperti mengurus diri sendiri dalam beraktivitas sehari-hari (personal living skills) (Apriyanto, 2012).

Beberapa kumpulan program atau layanan yang diperuntukan bagi para murid yang khusus atau berkelainan yang memerlukan perlakuan khusus, yang biasa disebut dengan pendidikan khusus (Mujahidah, 2018).

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Sabiluna Pariaman”. Berdasarkan fenomena yang telah terjadi di lapangan yakni di SLB Sabiluna Pariaman, terkait pelaksanaan pembelajaran Indonesia yang mana guru hanya mengandalkan metode ceramah di kelas, dan minimnya alat peraga yang digunakan selama pembelajaran bahasa Indonesia, serta kurangnya kreativitas dari guru dan kurangnya pendekatan yang dilakukan guru kepada muridnya. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia bagi anak tunagrahita ringan kelas III di SLB Sabiluna Pariaman. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita dengan kategori ringan kelas III yang sedang bersekolah di SLB Sabiluna Pariaman.

Penelitian tersebut memiliki beberapa kesimpulan. Yang menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SLB Sabiluna Pariaman terlebih dahulu dilakukan penyusunan program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan dari masing-masing siswa; Metode dan media pembelajaran yang digunakan semenarik mungkin; Permasalahan yang dialami para guru adalah permasalahan dalam merencanakan, melaksanakan, menilai hasil, dan menindaklanjuti dari pembelajaran bahasa Indonesia; Dan modifikasi dalam menyampaikan materi dilakukan guru agar permasalahan dapat teratasi. Yang mana hasil dari penelitian ini terkait dengan teori atau kepustakaan yang digunakan bahwa guru yang menghadapi murid berkebutuhan khusus perlu mempersiapkan

mental dan ilmunya, karena sesungguhnya anak tunagrahita masih termasuk anak mampu latih, sehingga kepustakaan ini dapat menjadi salah satu acuan agar dapat lebih meningkatkan metode pembelajaran pada objek penelitian.

Terdapat penelitian terdahulu berikutnya terkait anak tunagrahita ringan yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, penelitian tersebut berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata melalui Metode Bermain Peran pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Kartini Batam”. Fenomena yang terjadi di SLB Kartini Batam dalam penguasaan kosakata, bahwa ternyata banyak siswa hanya mampu mengucapkan satu suku kata saja atau terkadang tidak dapat menguasai kosakata. Penulis juga telah mengamati dan ternyata tidak terdapat kelainan apapun pada organ artikulasi anak-anak tersebut. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui apakah metode bermain peran (roleplay) mampu meningkatkan kemampuan kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam. Dan kesimpulan dari penelitian tersebut, ternyata metode bermain peran (roleplay) berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosakata pada anak tunagrahita ringan kelas DV di SLB Kartini Batam.

Penelitian terdahulu dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”. Subjek yang digunakan adalah murid kelas 2 SDN 3 Mulyasari Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis. Dasar dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan yang terjadi pada kemampuan siswa setelah guru/pendidik menerapkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan media *flashcard*. Dan hasil dari penelitian ini adalah, penggunaan media *flashcard* ternyata dapat lebih meningkatkan hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Inggris bagi para siswa selaku subjek dalam penelitian tersebut.

Penelitian terdahulu yang berikutnya dengan judul penelitian “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata (flashcard) pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas VII di SMPLB Negeri Pandaan Kabupaten Pasuruan”. Penelitian dilakukan karena

menurut peneliti tersebut anak tunagrahita memiliki perbedaan dengan anak normal pada umumnya, seperti halnya dalam pembelajaran terkait kosakata dan artikulasi dalam bahasa Inggris. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah, dapat dibuktikan bahwa dengan menggunakan metode flashcard dapat meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita dalam menguasai kosakata bahasa Inggris.

Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Inggris terhadap Penguasaan Vocabulary pada Anak Tunagrahita Ringan”. Subjek yang akan digunakan merupakan anak-anak tunagrahita dengan kategori ringan yang berada di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) di kota Malang dengan ketentuan *Mental Age* (MA) dan *Intelligent Quotient* (IQ) yang dimiliki subjek setara dengan anak normal di tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran bahasa Inggris dengan metode *flashcard* terkait kemampuan dalam menguasai *vocabulary* dapat berhasil pada anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan). Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Flashcard*, sedangkan variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan *vocabulary*.

Dilakukan pembaharuan dalam penelitian ini berdasarkan pengamatan pada anak tunagrahita ringan dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) dengan menggunakan metode *flashcard*, yang mana subjek penelitian merupakan anak penyandang tunagrahita ringan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) di kota Malang.

Penelitian ini didasari oleh pengalaman peneliti ketika melakukan pengabdian di *Homeschooling* Lentera Fajar yang terletak di kabupaten Sidoarjo, dimana para murid yang beragama Islam selain diajarkan mengenai Do'a dan Tata Cara Pelaksanaan Sholat, mereka juga diberikan pembelajaran bahasa Arab dengan tingkatan dasar (pengenalan kata). Sehingga melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran bahasa Inggris

dengan metode *flashcard* terkait kemampuan menguasai *vocabulary* dapat berhasil pada anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan).

*Mental Age* (MA) yang dimiliki anak tunagrahita (retardasi mental) akan selalu lebih kurang dari *Chronological Age* (CA) yang cukup jelas. *Mental Age* (MA) merupakan indeks perkembangan kognitif. Dikutip dari AAMD (American Association of Mental Deficiency), anak keterbelakangan secara mental memiliki inteligensi di bawah rata-rata dan kurang mampu dalam beradaptasi atau menyesuaikan perlakunya (Sudarminto, 2013).

Haryeti (dalam Pandudinata, dkk, 2018) menjelaskan bahwa anak tunagrahita adalah anak dengan tingkat inteligensi rendah. Dan akibatnya, mereka kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan atau sulit beradaptasi, memiliki kecerdasan yang lamban, dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran akademik.

Demi memenuhi kebutuhan pembelajaran, agar pihak pendidik dan terdidik dapat sama-sama aktif. Peneliti akan memaksimalkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Yang mana nantinya peneliti akan menyiapkan beberapa kartu (*flashcard*) yang terkait dengan objek pembelajaran bahasa inggris, kemudian dilafalkan oleh pendidik. Peserta didik diminta untuk melihat dan mendengar, lalu nantinya agar diingat dan ditirukan.

Kebijaksanaan orang tua sangat diperlukan, agar anak tetap dapat menerima pembelajaran bahasa asing sesuai kebutuhannya serta agar anak tidak merasa terbebani ataupun tertekan. Keterampilan yang diberikan dapat sesuai, ketika orangtua dan pendidik mampu memahami dengan baik yang anak butuhkan (Salsabila, 2017).

Nasichin (dalam Humaira, 2012) menjelaskan persiapan yang harus dilakukan guru dalam menghadapi siswa berkebutuhan khusus adalah : (1) mempersiapkan ilmu dan (2) mempersiapkan mental. Kedua aspek ini penting untuk dipersiapkan peneliti yang sekaligus menjadi pendidik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sejauh mana metode *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak tunagrahita ringan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana metode *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak tunagrahita ringan.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan literatur bagi peneliti khususnya terkait penggunaan metode *flashcard*, pembelajaran bahasa Inggris dengan fokus *vocabulary* oleh anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan). Selain itu juga dapat menambah hasil penelitian berdasarkan teori-teori terkait yang telah diperoleh dari perkuliahan, serta untuk memenuhi persyaratan program perkuliahan Skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

### 1.4.2 Bagi Orang Tua

Diharapkan agar orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan) mampu memahami serta dapat memenuhi kebutuhan anak dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Inggris dengan fokus *vocabulary* menggunakan metode *flashcard*.

### 1.4.3 Bagi Pendidik

Diharapkan agar para pendidik lebih mudah dalam memahami kebutuhan anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan) dalam mempelajari bahasa Inggris dengan fokus *vocabulary* menggunakan

metode *flashcard*, sehingga dapat lebih memudahkan guru dalam membimbing para peserta didik.

#### 1.4.4 Bagi Umum

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai topik maupun referensi bagi perkembangan penelitian yang sejenis di masa yang akan datang, khususnya terkait pembelajaran bahasa Inggris yang terfokus pada *vocabulary* oleh anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan) dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teoritis

##### 2.1.1 Metode Flashcard

###### A. Teori Flashcard Glenn Doman

Glenn Doman yang mulai mendalami keilmuan bidang perkembangan otak anak, menjadi pencetus media *flashcard*. Media *flashcard* yang dikembangkan merupakan metode untuk kegiatan membaca sambil bermain, demi memberikan stimulus untuk perkembangan pada otak anak (Hasanah, 2018).

Kata-kata yang terdapat dalam kata diberikan warna merah. Menurut Doman (dalam Hasanah, 2018), pemberian suatu kata pada balita terkait hal yang dekat atau berada di sekitarnya dapat membuat balita mengingat kata tersebut.

Glenn Doman menyebutkan tujuan dari metode *flashcard* adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengenali kata, kalimat serta memahami literasi; 2) Dilakukan agar terbentuk informasi baru dengan skemata; 3) Untuk mendapatkan *instrumental effect*, lebih praktis dalam mendapatkan suatu hal yakni berupa memiliki kemampuan dalam membaca.

Glenn Doman menjabarkan terkait prinsip serta teknik yang dapat diberikan ketika anak diajarkan membaca dengan metode *flashcard*, yakni sebagai berikut:

- a) Memperkenalkan suatu kata bukan dengan pengejaan melainkan sembari membaca.
- b) Memperkenalkan kata seputar hal-hal yang telah anak ketahui sebelumnya.
- c) *Flashcard* disiapkan untuk memulai pengajaran pada balita. Pada kartu *flashcard* hanya terdapat huruf tanpa gambar, dan memiliki ukuran 15×50 cm;



- d) Pastikan cahaya dalam ruangan cukup, serta kondisi ruangan yang cukup hening agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran;
- e) Sebelum mulai bermain *flashcard*, alangkah baiknya jika menguji kecepatan anak terlebih dahulu;
- f) Agar lebih santai, ajaklah anak bermain permainan ringan, mendengarkan lagu, dan sebagainya;
- g) Pastikan keadaan menjadi menyenangkan saat bermain *flashcard*;
- h) Pastikan anak tidak terpaksa atau tegang saat bermain *flashcard*.

## **B. Pengertian Flashcard**

Flashcard dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan serta menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus dapat memicu siswa agar lebih aktif serta fokus dalam memperoleh materi pembelajaran (Zultrianti Sari, 2012).

Dijelaskan oleh Arsyad, (dalam Fitriyani & Nulanda, 2017), *flashcards* adalah suatu kartu yang berukuran kecil yang di dalam kartu tersebut terdapat kata, gambar, ataupun tanda, yang dapat membuat anak ingat terhadap suatu hal yang terkait dengan gambar yang muncul saat berlatih untuk menambah kosakata.

Menurut Suryana (dalam Hotimah, 2010) dijelaskan, “Flashcard adalah jenis permainan yang edukatif dengan menggunakan media kartu berisi gambar serta kata yang dibuat dalam rangka peningkatan aspek seperti pengembangan daya ingat, peningkatan kosakata, serta belajar meningkatkan kemandirian.”

Fitriyani & Nulanda (2017) menjelaskan apabila *Flash cards* adalah media pembelajaran bersifat efisien serta mudah jika pendidik dan murid ingin membuat media tersebut. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* termasuk ke dalam tanda jika memungkinkan terjadinya pengiriman kode ke dalam memori, sehingga lebih efisien serta mudah dalam melihat dibandingkan dengan tulisan.

Paivio berpendapat (dalam Stephen, 2011; Fitriyani & Nulanda, 2017), gambar dinilai lebih efektif karena gambar yang diperoleh dapat mengirimkan suatu kode ke dalam memori yang sifatnya lebih independen daripada kode verbal. Teori di atas dinamakan dengan teori pengodean ganda.

Paivio mengemukakan teori pengkodean ganda (dalam Widi Astuti & Mustadi, 2014) dikatakan apabila seseorang yang menerima informasi nantinya informasi tersebut akan diarahkan melalui dua channel yang ada, yang pertama channel verbal terkait tulisan dan suara, sedangkan yang kedua adalah channel visual seperti gambar serta animasi. Channel-channel tersebut mampu diproses secara mandiri, paralel, maupun secara bersama-sama.

Hudson dkk. (dalam Carpenter dan Olson; Fitriyani & Nulanda, 2017) menjelaskan apabila gambar-gambar di dalam *flashcard* dapat mempermudah anak untuk mengingat, hal tersebut disebabkan bahwa dibandingkan audio, visual lebih berpengaruh dalam pemahaman dan daya ingat.

### **C. Kelebihan Flashcard**

Susilana dan Riyana (dalam Dewi, 2017; Hotimah, 2010) menjelaskan kelebihan dari media *flashcard*.

Kelebihan Flashcard :

- a. Mudah dibawa kemana saja, karena memiliki ukurannya yang kecil, media *flashcard* tidak memakan banyak tempat untuk disimpan, sehingga dapat dengan mudah diletakkan di dalam tas jika ingin dibawa ke manapun.
- b. Praktis baik itu dalam menggunakan maupun membuat media *flashcard*, karena tidak diperlukan keahlian tertentu ketika ingin menggunakan ataupun membuat media ini. Susun urutan gambar yang ingin digunakan sebelum menggunakannya, dan perlu diingat agar tidak terbalik posisi gambar pada media *flashcard*.

Lalu simpan dengan cara mengikat atau diletakkan di dalam kotak selesai menggunakan, agar menghindari kartu berantakan atau hilang.

- c. Memudahkan dalam mengingat materi yang akan disampaikan, karena pokok materi yang akan disampaikan telah disajikan dalam kartu, baik itu berupa suatu kata maupun gambar yang terdapat dalam media *flashcard*. Siswa dapat lebih mudah mengingat ketika terdapat perpaduan antara gambar dengan tulisan.
- d. Termasuk media yang menyenangkan, karena *flashcard* dapat digunakan ketika bermain dan berkelompok. Contoh dari permainan berkelompok adalah, dapat dilakukan perlombaan bagi para siswa untuk menemukan benda tertentu yang terdapat dalam kumpulan *flashcard* sesuai dengan perintah yang diberikan.

#### **D. Cara Pengaplikasian Flashcard**

Indriana (2011) menjelaskan cara menggunakan media flashcard, sebagai berikut:

- 1) Peganglah kartu yang telah tersusun setara dada dan berhadapan dengan siswa.
- 2) Ambil kartu yang telah digunakan satu per satu.
- 3) Setelah diterangkan, berikan kartu pada siswa. Persilahkan siswa agar melakukan pengamatan secara begantian.
- 4) Apabila ingin digunakan dengan cara bermain: (a) Acak kartu-kartu yang ingin digunakan dan letakkan di dalam kotak yang dijauhkan dari para siswa; (b) Siswa yang mengikuti perlombaan diminta untuk bersiap; (c) Perintahkan siswa mencari kartu yang berisikan gambar dan kata sesuai dengan yang diperintahkan; (d) Siswa yang telah memperoleh kartu dapat kembali ke tempat semula; (e) Minta siswa memberikan penjelasan terkait isi kartu.

Glenn Doman memiliki penjelasan terkait cara penggunaan metode *flashcard* (tahap pertama):

- 1) Dalam metode *flashcard* pihak yang menguji (guru) harus duduk berhadapan dengan yang diuji (siswa/anak) perkiraan jarak antara 1 sampai 1.5 meter, anak boleh dipangku oleh orang lain apabila belum mampu duduk sendiri;
- 2) Pastikan anak merasa nyaman atau santai serta memiliki keinginan mengikuti permainan *flashcard*;
- 3) Sediakan 10 kartu dengan kelompok yang serupa, contohnya kelompok “sayuran”, kemudian tumpuk jadi satu dan pegang menggunakan tangan kiri;
- 4) Anak diminta agar tidak ikut melakukan pengulangan kata yang penguji (guru) ucapkan;
- 5) Berikan kartu tidak lebih dari 1 detik. Menurut Glenn Doman, kartu yang dengan cepat ditunjukkan dapat membuat otak kanan terpicu untuk memperoleh informasi pada kartu;
- 6) Setelah memberikan kartu, peluk atau cium atau pujilah anak agar merasa senang;
- 7) Ulangi tahap-tahap di atas sebanyak 3 kali setiap hari lalu pastikan untuk mengacak kartu setelah dibacakan sehingga urutan kartu tidak sama;
- 8) Lima kartu pertama yang telah dibacakan agar diulang-ulang sebanyak 3 kali. Lalu dilanjutkan dengan menambahkan 5 buah kartu kedua dengan kartu-kartu yang baru, dan ulangi sebanyak 3 kali seperti yang dilakukan pada kartu-kartu pertama, lakukan setiap hari. Berikan istirahat sebelum melanjutkan pada kelompok kartu baru sekitar 15 menit. Lakukan tahapan-tahapan tersebut hingga kartu telah diberikan seluruhnya.

Tahap kedua merupakan tahap menggabungkan dua kata, yakni sebagai berikut:

- 1) Gabungkan dua kata yang akrab dengan anak agar lebih memudahkan pembelajaran;
- 2) Tunjukkan kumpulan kata yang dipilih sebanyak tiga kali dalam kurun waktu sekitar 5 hari atau kurang;
- 3) Ganti satu dari gabungan kata lama dengan gabungan kata yang baru untuk masing-masing kelompok.

Tahap ketiga adalah tahap pembelajaran kalimat sederhana, yakni sebagai berikut:

- 1) Gunakan kartu tipe kata tunggal untuk mengenalkan kalimat-kalimat sederhana;
- 2) Anak dapat ikut menyusun kartu dengan menentukan kata dari masing-masing kelompok kata untuk menciptakan suatu kalimat sederhana berdasarkan tiga kata terpilih;
- 3) Bersama-sama dengan siswa, buatlah tiga hingga lima kalimat dengan memadukan antara kata dasar dengan kata kerja dengan kartu ukuran 10×50 cm;
- 4) Setiap hari hilangkan dua kalimat lama untuk diganti dengan kalimat baru.

Tahap keempat adalah pembelajaran terkait kalimat panjang, penjelasannya adalah:

- 1) Perkenalkan kepada anak dengan kalimat yang terdiri atas lebih dari tiga kata yang dapat menyatakan suatu pemikiran.;
- 2) Tambahkan kata baru namun tidak digabungkan, yaitu berupa kata bantu contohnya seperti pada, dan, atau, ini, dan sebagainya;
- 3) Tambahkan kata-kata bantu, berupa kata sifat serta kata keterangan, contohnya seperti cantik, indah, dan sebagainya;

- 4) Perkenalkan kalimat-kalimat yang terdiri dari lima kata dan/atau lebih;
- 5) Buatlah kalimat yang terdiri dari kartu dengan tinta warna hitam yang hurufnya 2,5 cm;
- 6) Gunakan kartu dengan tulisan yang lebih kecil, lalu tambahkan jumlah kata pada kalimat tersebut bersama-sama.

Tahap kelima adalah tahap menggunakan buku bacaan, penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Latihlah anak untuk membaca buku bacaan dengan tulisan huruf yang lebih kecil dan kata yang lebih banyak;
- 2) Ketenentuan buku yang telah dikembangkan oleh Glenn Doman telah menentukan tinggi tulisan atau huruf atau kata sekitar 2 cm atau lebih;
- 3) Seseuai yang telah ditentukan dalam buku Glenn Doman, usahakan gambar terpisah atau letaknya jauh dari kata dalam tulisan tersebut;
- 4) Anak tertarik pada ilustrasi serta gambar dalam buku bacaan yang mana baik untuk imajinasi anak;
- 5) Pastikan kegiatan anak menjadi kegiatan yang membuat anak merasa senang;
- 6) Perbolehkan anak untuk melakukan kegiatan lain ketika membaca buku.

### 2.1.2 Vocabulary

#### A. Pengertian Vocabulary

Fegen (dalam Sariyati, 2017) berpendapat mengenai definisi *vocabulary* dalam OED (Oxford English Dictionary) bahwa *vocabukary* adalah kumpulan kata dengan penjelasan yang disertai artinya. Dan dalam Kamus Webster, definisi *vocabulary* yakni: 1) Suatu daftar kata, frase, biasanya mengatur urutan abjad yang kemudian didefinisikan. 2) Keseluruhan kata dalam bahasa. 3) Seluruh

kata yang digunakan oleh orang, kelas serta profesi tertentu, dll; 'terkadang', kata yang dimengerti oleh orang-orang tertentu, walaupun tidak dipergunakan sepenuhnya (kosakata pasif).

Menurut Heibert dan Kamil (dalam Jayanti, 2016), kosakata (*vocabulary*) merupakan sekumpulan kata yang dapat diketahui artinya ketika kita berbicara atau membaca secara lisan dan sekumpulan kata yang dapat digunakan seseorang secara tertulis.

Agustin (dalam Eva Rosdiana, 2017) menyatakan bahwa, kosakata (*vocabulary*) dalam Bahasa Inggris merupakan bagian dari bahasa yang perlu siswa kuasai ketika mempelajari bahasa Inggris, siswa yang menguasai kosakata mampu mengerti Bahasa Inggris secara lisan maupun tulisan. Ketika kosakata tidak dikuasai, siswa dapat mengalami kesulitan.

## **B. Tipe-tipe Vocabulary**

Thornburry (dalam Jayanti, 2016) berpendapat bahwa terdapat beberapa tipe dari vocabulary, yaitu:

### **a) Noun (Kata Benda)**

Terdapat beberapa definisi *noun*, seperti halnya yang dikatakan oleh Frank bahwa *noun* merupakan salah satu bagian terpenting dalam bahasa. Sjah dan Enong berpendapat bahwa *noun* adalah sebuah kata yang digunakan untuk nama orang, tempat, tanaman, objek, hewan, kualitas, dan objek abstrak. Sebagai contohnya: *Hospital*, *flower*, *ring*, dan *cat*. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *noun* merupakan bagian terpenting dalam bahasa yang dapat digunakan untuk nama orang, suatu tempat, tanaman, objek, hewan, kualitas, bahkan objek yang abstrak.

### **b) Verb (Kata Kerja)**

Kata kerja merupakan bagian dari (atau kelas kata) yang menggambarkan suatu tindakan atau kejadian atau menunjukkan keadaan suatu makhluk. Itu berarti *verb* (kata kerja) adalah jenis

komponen bahasa yang memiliki peran yang penting. Frank menyatakan bahwa *verb* (kata kerja) adalah bagian paling kompleks dari bahasa. Terdapat aturan yang bervariasi pada *noun* (kata benda) dalam menentukan berbagai jenis kalimat, pernyataan, pertanyaan, perintah, seruan. Verb (kata kerja) memiliki sifat tata bahasa terhadap subjek dan jumlah, yang sifatnya disesuaikan dengan subjek.

Sedangkan Sjah dan Enong menyatakan bahwa *verb* (kata kerja) adalah sebuah kata yang menunjukkan ukuran atau kondisi dari suatu hal. Contohnya: *eat*, *walk*, *sleep*, dan sebagainya. Sehingga berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *verb* (kata kerja) merupakan kata yang menjadi bagian paling kompleks dalam bahasa dan menunjukkan ukuran serta kondisi dari suatu hal. Verb (kata kerja) memiliki sifat tata bahasa terhadap subjek dan jumlah, yang sifatnya disesuaikan dengan subjek.

#### c) Adverb (Kata Keterangan)

Terdapat beberapa definisi *adverb* (kata keterangan) menurut para ahli. Frank menyatakan *adverb* adalah kata-kata yang mendeskripsikan atau memodifikasi *verbs* (kata benda), *adjective* (kata sifat), dan *adverb* (kata keterangan) lainnya. Sedangkan Sjah dan Enong menyatakan *adverb* merupakan sebuah kata yang menjelaskan bagaimana, dimana, kapan suatu hal terjadi. Yang berarti *adverb* (kata keterangan) berhubungan dengan bagaimana proses, waktu, dan dimana suatu hal terjadi.

Contohnya: *now* (sekarang), *last year* (tahun lalu), *tomorrow* (besok), *certainly* (mungkin), *maybe* (mungkin). Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *adverb* adalah suatu kata yang memodifikasi *verbs* (kata kerja), *adjective* (kata sifat), dan *adverb* (kata keterangan) lainnya dan dapat menjelaskan bagaimana, kapan, dimana suatu hal terjadi.



#### d) Adjective (Kata Sifat)

Para ahli menyatakan beberapa definisi *adjective* (kata sifat). Frank menyatakan bahwa kata pengubah yang memiliki sifat tata bahasa perbandingan. Sering diidentifikasi oleh dengan kata turunan khusus di akhir atau oleh pengubah kata keterangan khusus yang mendahuluinya. Sedangkan Sjah dan Enong mengatakan bahwa *adjective* (kata sifat) adalah suatu kata yang digunakan untuk memperluas atau mempersempit *noun* (kata benda). Artinya, *adjective* (kata sifat) adalah kata yang menjelaskan *noun* (kata benda). Contohnya: *beautiful, nice, handsome*. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *adjective* (kata sifat) adalah kata yang mendeskripsikan *noun* (kata benda) dan memiliki sifat tata bahasa perbandingan.

#### e) Pronouns (Kata Ganti Orang)

*Pronouns* (kata ganti) membentuk kelas kecil dari kata-kata dengan frekuensi sangat tinggi. Definisi *pronoun* (kata ganti) sebagai sebuah kata yang menggantikan *noun* (kata benda) berlaku untuk beberapa jenis kata ganti tetapi tidak untuk yang lainnya. Kata ganti itu adalah pengganti yang sebenarnya dapat merujuk tidak hanya ke kata benda sebelumnya - yang mendahului - tetapi untuk bagian yang lebih besar dari wacana yang sebelumnya, kata ganti yang bukan pengganti mungkin hanya memiliki referensi yang tidak terbatas atau mengungkapkan jumlah yang tidak terbatas.

#### f) Preposition (Kata Depan)

*Preposition* (kata depan) termasuk ke dalam bagian dari tata bahasa. Namun, *preposition* (kata depan) dan *conjunction* (kata penghubung) berbeda apabila dibandingkan dengan bagian-bagian lain dari bahasa karena (1) masing-masing terdiri dari kelas kecil kata yang tidak memiliki akhiran yang khas. (2) masing-masing sinyal struktur sintaksis berfungsi sebagai salah satu bagian lain dari bahasa. Kisaran preposisi dalam hal pemaknaan mendefinisikan semantik tertentu seperti waktu, tempat, dll, sehingga struktur secara murni bermakna

seperti yang telah terbentuk oleh hubungan subjek - kata kerja - dan kata pelengkap.

g) Conjunctions (Kata Penghubung)

*Conjunction* (kata penghubung) yang selaras bergabung dengan unit struktural yang setara secara tata bahasa. Itu berarti bahwa senyawa majemuk berarti terdiri dari dua elemen independen yang telah bergabung bersama untuk membentuk unit yang lebih besar. Istilah ini merupakan sumber kesulitan dalam tata bahasa karena diterapkan tidak hanya untuk memisahkan benda-benda gramatik yang digabungkan dengan *conjunction* (kata penghubung) (pria dan wanita), tetapi juga pada kelompok kata yang digabungkan menjadi satu unit kosakata tunggal. Selain itu, istilah majemuk kadang-kadang juga merujuk pada preposisi phrasal, konjungsi phrasal, atau frasa kata kerja.

h) Determiner (Kata Sandang)

Terdapat contoh dua kata "*the*" dan "*a*". Dapat digunakan dengan kata benda tunggal atau jamak; "*a*" umumnya digunakan untuk nomina tunggal yang dapat dihitung. Setiap artikel mengalami perubahan suara vokal sebelum kata dimulai. Fungsi struktural utama dari dua kata tersebut adalah sebagai penentu yang mendahului kata benda. Orang atau benda tertentu yang dipilih oleh orang lain, contoh kalimatnya: "*The student sitting next to you*" (Siswa duduk di sebelah Anda). Sedangkan yang tidak ditentukan dari orang yang lain, contoh kalimatnya: "*A student sitting in the front now*" (Seorang siswa duduk di depan sekarang).

### C. Aspek-aspek Vocabulary

Harmer (dalam Jayanti, 2016) berpendapat bahwa terdapat beberapa aspek kosakata yang harus diajarkan atau dikuasai oleh siswa dalam mempelajari bahasa asing, yaitu sebagai berikut:

### 1) Word Meaning (Arti Kata)

Tampaknya yang sangat sedikit terdapat masalah dalam kosakata adalah pengertian. Menurut Harmer *word meaning* meliputi:

#### a) Polisemy (Polisemi)

Polisemi hanya ditetapkan ketika kita melihat kata dalam konteks, yang memungkinkan makna kata mana dalam contoh tertentu yang digunakan. Misalnya: “*the house is at the foot of the mountains*” (rumah itu berada di kaki gunung).

#### b) Antonym (Antonim)

Istilah antonim digunakan untuk arti kata yang berlawanan. Misalnya: “*full*” (penuh) adalah antonim dari “*empty*” (kosong).

#### c) Synonym (Sinonim)

Sinonim berarti bahwa dua kata atau lebih memiliki arti yang sama. Sebagai contoh: sinonim dari “*smart*” (pintar) adalah “*clever*” (cerdas), “*bright*” (pintar) dapat berfungsi sebagai sinonim dari “*intelligent*” (cerdas/pandai).

#### d) Hyponyms (Hiponim)

Hiponim artinya item yang berfungsi sebagai contoh spesifik dari konsep umum. Misalnya: hiponim “*animal*” (hewan) adalah anjing, kucing, kuda.

#### e) Connotation (Konotasi)

Sesuatu yang kurang jelas dari arti suatu barang adalah konotasinya. Asosiasi dari makna positif atau negatif yang ditimbulkannya, yang mungkin atau tidak mungkin ditunjukkan definisinya dalam kamus. Konotasi adalah nilai komunikasi yang diungkapkan berdasarkan apa yang dirujuk, melebihi dan di atas konten konseptualnya yang murni. Sebagai contoh: “*slim*” (langsing) memiliki konotasi yang positif, sedangkan “*thin*” (kurus) memiliki makna negatif; sehingga orang bisa menggambarkan sesuatu sebagai “*slim body*” (tubuh langsing) bukan “*thin body*” (tubuh kurus).

Contoh lainnya: "*strong-willed*" yang berarti keras kepala dalam konotasi positif, sementara "*pig-headed*" artinya keras kepala namun merupakan konotasi negatif.

## **2) Extending Word Use (Memperluas Penggunaan Kata)**

Kata-kata tidak hanya memiliki makna yang berbeda. Namun, kata-kata juga dapat dirbentangkan dan diputar agar sesuai dengan konteks dan penggunaan yang berbeda. Jika dikatakan bahwa seseorang dalam suasana hati hitam atau seseorang dalam suasana hati kuning, namun sebenarnya tidak menggambarkan suatu warna. Dalam konteks seperti itu, hitam atau kuning berarti sesuatu yang lain. Sehingga kata sering dibentangkan dan diputar untuk menggunakan metafora dan idiom. Misalnya: "*as sick as parrot*" ungkapan idiom ini menjadi begitu luas sehingga digunakan sebagai hal itu mengganggu semua orang.

## **3) Word Combinations (Kombinasi Kata)**

Kata dapat muncul sebagai item tunggal yang digabungkan dalam sebuah kalimat. "*The mongoose bit the snake*" (Musang menggigit ular), mereka juga dapat terjadi dalam dua kelompok atau lebih "*The normally lightning-quick reactions of the reptile let it down*" (Reaksi reptil secepat kilat yang biasanya mengecewakannya). Mereka sering digabungkan satu sama lain sedemikian rupa sehingga penutur bahasa yang kompeten mengenali ketidakstabilan, tetapi yang lain sering merasa aneh. Jenis-jenis kata yang bersatu dalam satu bahasa seringkali sangat berbeda dari jenis kata yang hidup bersama dalam bahasa lain.

## **4) Word Grammar (Kata Tata Bahasa)**

Aspek terakhir adalah mengenai kata tata bahasa (*grammar*) yang digunakan dengan membedakan penggunaan kata berdasarkan pada

penggunaan pola tata bahasa tertentu seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, dll. Terdapat perbedaan antara kata benda yang dapat dihitung dan yang tidak dapat dihitung. Yang pertama bisa berbentuk tunggal dan jamak. Kita dapat mengatakan “*one potato*” (satu kentang) dan “*two potatoes*” (dua kentang), dll.

#### **D. Pembelajaran Bahasa Inggris**

Dijelaskan oleh Yamin (2017), definisi pembelajaran menurut pendapat para ahli yakni sebagai berikut:

*Knowles* berpendapat, mengorganisasi siswa agar tercapainya maksud pendidikan merupakan pengertian dari pembelajaran. Menurut *Crow & Crow*, pembelajaran adalah proses memperoleh watak dan perilaku serta ilmu pengetahuan. *Munif Chatib* berpendapat bahwa, yang dikatakan kegiatan belajar adalah tahap pengiriman informasi, antara pendidik sebagai pengirim informasi terhadap peserta didik sebagai pihak yang menerima informasi. *Oemar Hamalik* mengatakan, bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses mengombinasikan hal-hal yang terkait dengan manusia, sarana prasarana dan tahapan-tahapan agar berpengaruh terhadap tercapainya tujuan belajar siswa.

Yamin (2017) memberikan kesimpulan apabila pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dalam membantu siswa belajar, sehingga tingkah laku pada siswa berubah karena telah diperolehnya pengetahuan baru untuk jangka waktu yang lebih panjang karena adanya usaha pembelajaran.

##### **1) Tahap Perkembangan Kognitif**

Piaget menyusun rancangan pembelajaran yang disebut dengan *Developmentally Appropriate Practices* (DAP), yang artinya merancang aktivitas pembelajaran berdasarkan tahap perkembangan anak.

Ruseffendi (dalam Alhaddad, 2012) menjelaskan tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget:

- a. Tahap Sensori Motorik (*sensory-motor stage*), berada di usia sejak lahir-usia 2 tahun. Pada tahap ini, anak mendapat pengalaman melalui sensorik dan motoriknya. Sedangkan berpikirnya melalui perbuatan (tindakan), gerak, dan reaksi yang spontan.
- b. Tahap Pra-operasional (*pre-operational stage*), tahapan pertama pada usia 2-4 tahun), berkhayal, berbahasa, dan menggambar merupakan bentuk dari merepresentasikan objek. Tahapan kedua pada usia 4-7 tahun, merepresentasikan objek berdasarkan pengalaman pribadi.
- c. Tahap Operasional Konkret (*concrete operational stage*), pada usia 7-11 atau 12 tahun. Pada tahapan ini, anak mulai mampu memahami hal-hal yang konkret (nyata) melalui benda yang ada di sekitar.
- d. Tahap Operasional Formal (*formal operational stage*), pada usia 11-12 tahun ke atas. Di tahap ini, remaja memiliki pemikiran logis dan teoritis, dan memahami pemikiran abstrak.

## 2) Konsep Pengajaran Bahasa

Yamin (2017) menjelaskan terkait karakteristik perkembangan kecakapan anak dalam mempelajari bahasa asing, sehingga diperlukan rancangan sebagai berikut:

- a. Guru atau pendidik sebagai role model.
- b. Menghadirkan keadaan seolah bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan untuk bahasa keseharian.
- c. Menghadirkan bahasa Inggris seperti suatu bahasa, bukan matapelajaran yang tidak penting.
- d. Tunjukkan pada siswa bahwa ia sedang berproses, sehingga melakukan kesalahan bukan berarti gagal.
- e. Terfokus pada pengertian bukan terfokus pada bentuk dari bahasa.

- f. Berkomunikasi dengan kalimat sederhana, meskipun siswa hanya dapat menjawab beberapa patah kata.
- g. Tata bahasa atau yang sering disebut dengan *grammar* tergolong suatu hal yang penting dalam bahasa. Namun hindari terfokus pada tata bahasa ketika berada di tahap awal pembelajaran bahasa karena dapat membuat anak stress.

### 3) Metode Pengajaran Bahasa Inggris

Yamin (2017) menjelaskan tingkat perkembangan anak dan konsep belajar yang berpengaruh bagi anak yang sedang mempelajari bahasa, berikut ini merupakan beberapa jenis dari metode pembelajaran yang dapat digunakan:

#### a. *Total Physical Response* (TPR)

*Total Physical Response* (TPR) merupakan metode belajar dengan cara “*learning by doing*”. Pada tahun 1977 Stephen Krashen dan Nancy Terrell memberikan gagasan terkait *Total Physical Response* (TPR) yang merupakan turunan dari *The Natural Approach*. Metode belajar TPR perlu dilakukan secara alami, siswa diminta memberikan respon atas apa yang dikatakan oleh gurunya. Pada tahap awal adalah *Preproduction*, siswa tidak memberikan respon melalui kata, namun lebih kepada memberikan respon melalui fisiknya. Dan di tahapan berikutnya, tahap kedua adalah *Early Production*, siswa baru dapat menunjukkan respon secara verbal, seperti memberikan jawaban atas pertanyaan/pernyataan guru. Misalnya guru mengucapkan “the color of rose is red”, siswa dapat menjawab “yes, it is beautiful”. Tahap yang ketiga adalah *Intermediate Fluency*, yakni melibatkan siswa dalam percakapan singkat. Siswa juga boleh membuat cerita sederhana.

Metode *The Natural Approach* lebih memiliki kecenderungan dengan *Audio Lingual Method*, melainkan tidak lebih kompleks, karena siswa

langsung diperbolehkan memberi respon verbal bahkan pada tahap awal pembelajaran.

b. *The Reading Method*

*The Reading Method* lebih memberikan penekanan bahwa membaca merupakan tahap pertama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sedangkan *The Natural Approach* maupun ALM biasanya hanya terfokus pada kemampuan berbicara, namun tidak fokus pada kegiatan membaca dan menulis. Demi melatih pelafalan siswa, dilakukan membaca dengan suara lantang (*Reading Aloud*). Membaca dengan suara lantang menjadi faktor yang cukup penting dalam mempelajari bahasa Inggris, biasanya dapat dibiasakan bagi siswa sekolah dasar. Selain melatih pelafalan, membaca juga dapat meningkatkan perkembangan kosakata bahasa Inggris pada siswa. Membaca sambil memahami bacaan (*Reading Comprehension*) dengan tingkat kesukaran rendah juga dapat diberikan.

c. *Songs and Games*

Memiliki fungsi yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran, permainan dan lagu mempunyai dua manfaat. Manfaat pertama permainan ataupun lagu dapat diberikan untuk pembelajaran bahasa Inggris terkait pelafalan (*pronounciation*), kosakata (*vocabulary*), dan kefasihan (*fluency*). Dan manfaat yang kedua ialah, permainan dan lagu yang melibatkan bahasa Inggris dapat diperkenalkan kepada khalayak umum yang khususnya menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama. Para pendidik atau guru juga dapat diberikan permainan dan lagu terkait bahasa Inggris sebagai bekal pembelajaran bahasa Inggris.

d. *Field Study*

Guru dapat membawa siswanya untuk belajar dengan benda ataupun kehidupan yang berada di sekelilingnya. Mempelajari hal-hal yang konkret dan memiliki makna dapat dilakukan dengan diberikannya *language rich environment* (lingkungan yang kaya akan bahasa).



#### 4) Syarat Kecakapan Belajar Bahasa Inggris

Indah Puspitasari (2013) menjelaskan secara singkat pengertian dari keempat syarat kecakapan dalam mempelajari bahasa Inggris, yaitu:

a. *Listening* (mendengarkan), merupakan keterampilan interpersonal dan transaksional berarti kecakapan dalam memahami percakapan terhadap lingkungan sekitar (Indah Puspitasari, 2013).

Tarigan (dalam Fitriana, 2013) berpendapat bahwa mendengarkan atau menyimak merupakan suatu aktivitas memperhatikan, memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasi lambang komunikasi yang tidak tersampaikan secara lisan oleh pembicara.

b. *Speaking* (berbicara), merupakan kecakapan dalam menyatakan ide dalam transaksional dan interpersonal sederhana terhadap lingkungan sekitar (Indah Puspitasari, 2013).

Chaney (dalam Bojeeswari, 2013) menyatakan, *Speaking* is “the process of building and sharing meaning through the use of verbal and non-verbal symbol in a variety of context”. Yang artinya, berbicara (*speaking*) adalah suatu proses menciptakan dan menyampaikan baik itu simbol verbal ataupun non-verbal dalam konteks yang beragam.

Brown (dalam Burns & Joyce, 1997; Bojeeswari, 2013) menjelaskan, “*speaking* is an action that involves producing, receiving and processing information in spoken language to conveying the information or expressing one’s thoughts and feeling”. Yang artinya, “berbicara adalah tindakan yang melibatkan memproduksi, menerima dan memproses informasi dalam bahasa lisan untuk menyampaikan informasi atau mengungkapkan pikiran dan perasaan seseorang”.

c. *Reading* (membaca), merupakan kecakapan dalam pemahaman teks fungsional pendek terhadap lingkungan di sekitarnya (Indah Puspitasari, 2013).

Pengertian “*reading* is bringing meaning to and getting meaning from printed or written material”, yang mana artinya membaca adalah

memahami dan memperoleh makna yang terdapat pada tulisan (Finochiaro and Bonomo, dalam H.G. Tarigan, dalam Prasetyo 2016).

Henry Guntur Tarigan (dalam Maisyaroh, 2017) menjelaskan, apabila *reading aloud* (membaca dengan nyaring) merupakan kegiatan yang dilakukan pembaca agar memperoleh pemahaman terkait informasi, pemikiran, serta perasaan dari pengarang bacaan tersebut. Dalam melakukan *reading aloud* terdapat aspek-aspek penilaian, yaitu:

i. Fluency (Kefasihan)

Fluency merupakan keterampilan individu untuk membaca secara lantang dan fasih serta yakin/ tidak ragu-ragu (hesitasi).

ii. Accuracy (Ketepatan)

Accuracy merupakan keterampilan individu untuk membaca dengan lantang dan tepat serta pendengar mampu memahaminya.

iii. Pronunciation (Pengucapan)

Pronunciation merupakan keterampilan individu memahami pendengar terkait yang telah diucapkan oleh pembaca.

iv. Intonation (Intonasi)

Intonation merupakan keterampilan pembaca terkait penekanan kata agar apa yang dimaksudkan pembaca lebih jelas.

d. *Writing* (menulis), merupakan kecakapan dalam mengekspresikan gagasan dalam teks fungsional pendek yang terkait dengan lingkungan di sekitarnya (Indah Puspitasari, 2013).

Lestari (2013) memberikan contoh pedoman penilaian menulis permulaan, yakni sebagai berikut:

Tabel 2.0 Pedoman Penilaian Menulis Permulaan

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kejelasan penulisan huruf	Huruf ditulis dengan jelas Huruf ditulis kurang jelas Huruf sangat kurang jelas	
2.	Ketepatan penggunaan ejaan	Sesuai EYD Kurang yang tidak sesuai EYD Sangat kurang sesuai EYD	
3.	Ketepatan menggunakan kalimat	Kalimat yang digunakan sesuai Kalimat yang digunakan kurang sesuai Kalimat yang digunakan sangat kurang sesuai	
4.	Keterpaduan antar kalimat	Antar kalimat terpadu Antar kalimat kurang padu Antar kalimat sangat kurang padu	
5.	Kesesuaian dengan objek	Tulisan sesuai dengan objek Tulisan sangat kurang sesuai dengan objek Tulisan agak menyimpang dari objek Tulisan tidak sesuai dengan objek	

Aspek : Kejelasan penulisan huruf; Ketepatan penggunaan ejaan; Ketepatan menggunakan kalimat; Keterpaduan antar kalimat; Kesesuaian dengan objek.

Tabel 2.1 Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris  
(Aspek Speaking dan Listening)

<b>RUBIK PENILAIAN SPEAKING</b>		
<b>ASPEK</b>	<b>SKOR</b>	<b>KETERANGAN</b>
Pengucapan	5	Mudah dipahami dan memiliki aksen penutur asli
	4	Mudah dipahami meskipun dengan aksen tertentu
	3	Ada masalah pengucapan yang membuat pendengar harus konsentrasi penuh dan kadang-kadang ada kesalahpahaman
	2	Sulit dipahami karena ada masalah pengucapan, sering diminta mengulang
	1	Masalah pengucapan serius sehingga tidak bisa dipahami
<b>RUBIK PENILAIAN LISTENING</b>		
Pemahaman	5	Memahami semua tanpa mengalami kesulitan
	4	Memahami hampir semuanya, walau ada pengulangan pada bagian tertentu
	3	Memahami sebagian besar apa yang dikatakan bila bicara agak diperlambat walau ada pengulangan
	2	Susah mengikuti apa yang dikatakan karena kurang paham
	1	Tidak bisa memahami walaupun percakapan sederhana

Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris Aspek Speaking & Listening dari Syarifah MTs Negeri Karanganyar (2011) telah dimodifikasi oleh peneliti.

Tabel 2.2 Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris (Aspek Reading)

<b>LEMBAR PENILAIAN READING ALOUD</b>					
Nama siswa : _____					
<b>ASPEK</b>	<b>SKOR</b>				<b>TOTAL</b>
	1	2	3	4	
Fluency					
Pronunciation					
<b>TOTAL KESELURUHAN</b>					

Keterangan:

Fluency (Kefasihan)	1	: Tidak lancar sama sekali
	2	: Bila terjadi hesitasi (keragu-raguan)
	3	: Lancar, tetapi masih ada hesitasi
	4	: Lancar
	5	: Sangat lancar
Pronunciation (Pelafalan)	1	: Semua ucapan tidak benar
	2	: Hampir semua ucapan tidak benar
	3	: Sebagian kecil ucapan sudah benar
	4	: Sebagian besar ucapan benar
	5	: Semua ucapan benar

Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris Aspek Reading dari Syarifah MTs Negeri Karanganyar (2011) telah dimodifikasi oleh peneliti.

Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris (Aspek Writing)

<b>PEDOMAN dan RUBRIK PENILAIAN (Writing Competence)</b>		
<b>KRITERIA</b>	<b>SKOR</b>	<b>DESKRIPSI</b>
Kesesuaian tugas / isi dengan objek (sejauh mana tulisan mencapai tujuan)	5	Excellent to very good: Menanggapi tugas dengan sempurna; interpretasi objek sangat tepat.
	4	Good: Mampu menanggapi tugas; interpretasi objek umumnya tepat.
	3	Fair: Kurang mampu menanggapi tugas; interpretasi objek kadang tidak tepat.
	2	Inadequate: Tidak bisa menanggapi tugas; interpretasi objek tidak tepat.
	1	Inacceptable: Mengabaikan atau kurang memahami tugas; interpretasi objek sangat tidak tepat.
Kesesuaian huruf dalam kata-kata	5	Excellent to very good : Huruf-huruf dalam setiap kata tertata dengan sangat baik dan teratur serta jelas.
	4	Good : Huruf-huruf dalam setiap kata tertata dengan baik serta jelas.
	3	Fair : Huruf-huruf dalam setiap kata terkadang tertata dengan kurang baik dan kurang jelas.
	2	Inadequate : Huruf-huruf dalam setiap kata tertata dengan tidak baik dan tidak jelas.
	1	Inacceptable : Huruf-huruf dalam setiap kata tidak bisa dipahami sama sekali dan tidak ada penataan teks.

Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris Aspek Writing dari Syarifah MTs Negeri Karanganyar (2011) telah dimodifikasi oleh peneliti.

### 2.1.3 Tunagrahita

#### A. Pengertian Tunagrahita

Efendi (dalam Apriyanto, 2012) berpendapat bahwa anak tunagrahita termasuk anak yang memiliki tingkat kecerdasan rendah sehingga perlu dibimbing dan diberikan pelayanan pendidikan secara khusus.

Apriyanto (2012) menjelaskan bahwa, Tunagrahita memiliki kata lain yakni Retradasi Mental (*retradtion*). Tuna artinya kurang, dan Grahita artinya pikiran.

Anak tunagrahita memiliki perkembangan inteligensi (*Mental Age*) yang kurang dari usia kronologisnya (*Chronological Age*), relatif memiliki tingkat kecerdasan di bawah anak normal (Apriyanto, 2012).

Dijelaskan oleh Apriyanto (2012) terkait rangkuman penjelasan CA dan MA oleh Ralph Leslie Johns dan Yohanes, bahwa *Chronological Age* (CA) merupakan usia yang terhitung mulai dari kelahiran hingga saat ini. *Mental Age* (MA) merupakan usia berkembangnya kecerdasan/inteligensi yang tolak ukurnya berdasarkan perbandingan dengan tingkat inteligensi anak dengan usia yang setara.

#### B. Karakteristik Tunagrahita

##### 1) Karakteristik Umum

James D. Page seperti yang telah dikutip oleh Suhaeri H. N. (dalam Apriyanto, 2012) menyatakan bahwa karakteristik-karakteristik umum penyandang tunagrahita adalah sebagai berikut:

##### a) Kecerdasan

Penyandang tunagrahita kurang mampu mempelajari suatu hal abstrak, maupun mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan pengertian. Mereka cenderung lebih baik dalam metode

*rote-learning* (pembelajaran dengan cara menghafal tanpa perlu berpikir terlalu dalam).

b) Sosial

Penyandang tunagrahita dalam bersosialisasi masih perlu diurus, dipelihara, serta dibantu dan diawasi, karena mereka kurang mampu dalam mengontrol diri sendiri.

c) Fungsi Mental

Penyandang tunagrahita sulit dalam memperhatikan dan mengkreasikan suatu hal, serta mudah melupakan memori tertentu, dan mengalami kesulitan saat memikirkan suatu hal secara mendalam.

d) Emosi dan Dorongan

Dikatakan kesulitan dalam mendalami dorongan emosi, karena mereka sulit dalam merasakan perasaan seperti bertanggung jawab, bangga pada diri sendiri, dan sebagainya berdasarkan klasifikasi dari tunagrahita.

e) Organisme

Penyandang tunagrahita memiliki fungsi organ yang tidak bekerja seperti fungsi organ pada orang normal umumnya. Sehingga untuk beberapa gerakan seperti saat duduk, jalan, melakukan pembicaraan, dan sebagainya terlihat kurang normal.

## 2) Karakteristik Khusus

Prayoga (2016) menjelaskan karakteristik khusus dari penyandang tunagrahita berdasarkan klasifikasinya, yaitu sebagai berikut:

a. Tunagrahita Ringan

Ciri dari anak dengan Tunagrahita Ringan adalah, mereka memiliki kemampuan untuk dididik dan dilatih. Karena mereka masih dapat berkomunikasi dengan lebih lancar dan memiliki kondisi fisik yang jauh lebih mendekati normal, sehingga tidak memerlukan pengawasan yang terlalu banyak. Anak Tunagrahita



Ringan dapat dilatih untuk berhitung, membaca, dan menulis. Para ahli di Indonesia telah menetapkan klasifikasi IQ yang dimiliki anak Tunagrahita Ringan adalah kisaran 50-70. Perkembangan kecerdasan anak tunagrahita ringan berkisar antara setengah hingga tiga perempat dari kemampuan anak normal pada umumnya, dan akan berhenti di usia dewasa. Tingkat kecerdasan maksimal setara dengan anak normal berusia 9 hingga 12 tahun.

b. Tunagrahita Sedang

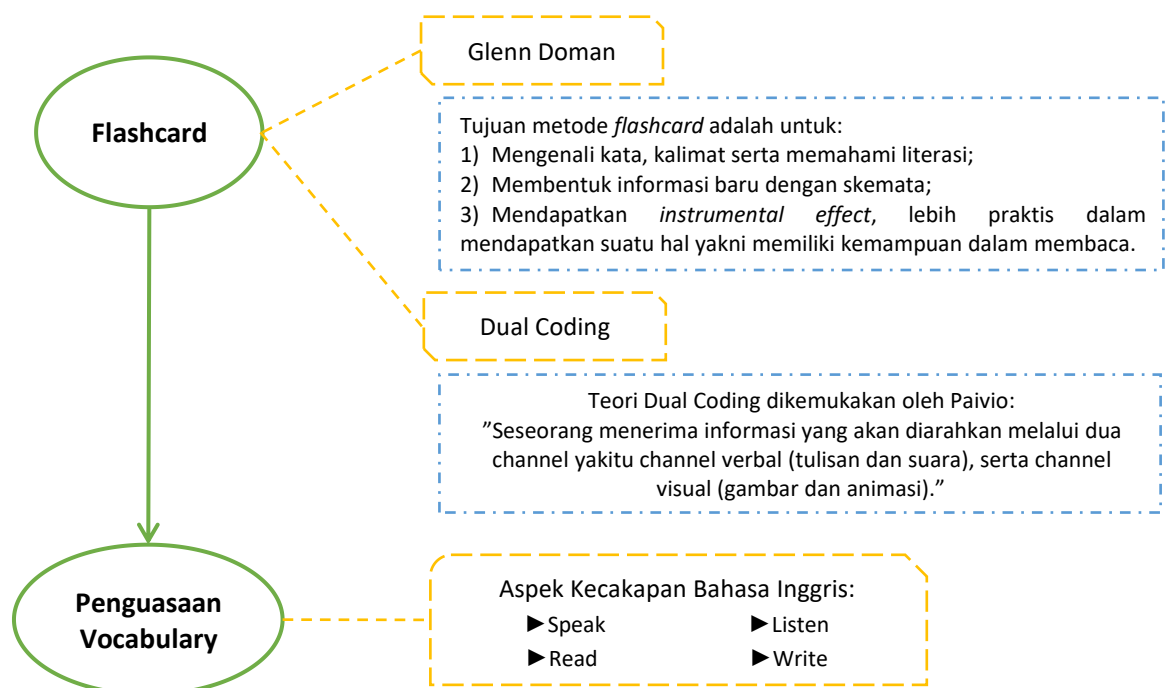
Ciri dari anak dengan Tunagrahita Sedang adalah, mereka tidak terlalu mahir dalam berhitung, membaca, dan menulis. Namun anak dengan Tunagrahita Sedang masih dapat diajak berkomunikasi dengan cukup baik, mereka dapat menjawab ketika ditanya seputar identitas diri yang cukup umum. Sehingga anak dengan Tunagrahita Sedang hanya membutuhkan sedikit pengawasan dan kebutuhan perhatian yang lebih daripada anak dengan Tunagrahita Ringan. Para ahli di Indonesia telah menetapkan klasifikasi IQ yang dimiliki anak Tunagrahita Sedang adalah kisaran 30-50. Meskipun kurang mampu mengikuti pembelajaran secara akademik, namun tetap dapat melakukan kegiatan seperti bersosialisasi, kegiatan sehari-hari, dan kegiatan sejenisnya di bawah pengawasan. Dan ketika memasuki usia dewasa, tingkat kecerdasan maksimal setara dengan anak normal berusia 6 tahun.

c. Tunagrahita Berat

Ciri dari anak dengan Tunagrahita Berat adalah, mereka cenderung membutuhkan perhatian dan pengawasan yang lebih banyak, bahkan mereka membutuhkan pelayanan secara total, karena mereka tidak mampu dalam mengurus dirinya sendiri. Anak dengan Tunagrahita Berat memiliki kesulitan dalam berkomunikasi, dan juga melakukan banyak kegiatan lainnya. Para ahli di Indonesia telah menetapkan klasifikasi IQ yang

dimiliki anak Tunagrahita Berat adalah kisaran kurang dari 30. Anak Tunagrahita Berat juga kerap disebut dengan istilah idiot. Ketika berbicara, penyandang tunagrahita berat hanya dapat mengatakan kata sederhana. Dan ketika memasuki usia dewasa, tingkat kecerdasan maksimalnya hanya sebatas usia 4 tahun pada anak normal.

## 2.2 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.3 Hipotesis Penelitian

$H_1$  : Terdapat peningkatan antara penggunaan metode *flashcard* terhadap penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak tunagrahita ringan.

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan antara penggunaan metode *flashcard* terhadap penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak tunagrahita ringan.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Pendekatan Penelitian

Rakhmat (dalam Nyoman Puspayani, 2019) menyatakan apabila tujuan dari penelitian metode eksperimen adalah untuk mengetahui bahwa manipulasi yang dilakukan pada satu atau lebih dari variabel dapat memberikan pengaruh hubungan sebab akibat pada kelompok eksperimen.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, yang mana variabel bebasnya telah dimanipulasi (Pembelajaran *Vocabulary* dengan menggunakan Metode *Flashcard*) untuk kemudian diujikan kepada kelompok eksperimen.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-experimental Design* yakni: *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sehingga para subjek terpilih sebelumnya telah diamati atau diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal dari subjek. Dan kemudian akan diberikan perlakuan khusus terhadap kelompok eksperimen, untuk kemudian diteliti kembali atau diberikan *post-test* demi melihat hasil perlakuan yang telah diberikan sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan untuk penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental *single case* (kasus tunggal), sebelum diberikan perlakuan (intervensi), terlebih dahulu dilakukan pengukuran (baseline). Menurut Sunanto, Takeuchi & Nakata (dalam Irnawati & Widya, 2018) baseline adalah hasil dari perilaku atau reaksi yang diukur sebelum dilakukan intervensi atau pemberian perlakuan, yang kemudian dapat diukur serta dibandingkan dampak dari intervensi yang telah diberikan.

Teknik Analisis Data adalah teknik yang digunakan para peneliti untuk menganalisis informasi yang telah diperoleh melalui suatu penelitian. Teknik Analisis Data yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik Deskriptif Analitis,

yang mana peneliti akan menganalisa hasil penelitian untuk kemudian dijelaskan secara deskriptif.

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel menurut Hatch dan Farhady (dalam Liana, 2009) merupakan atribut suatu obyek, yang bervariasi. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel Independen (variabel bebas) merupakan variabel yang memberikan pengaruh pada variabel lain atau yang dapat disebut variabel sebab (*presumed cause variable*). Sedangkan pengertian Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi variabel independen yang telah ditetapkan, atau dapat juga disebut variabel akibat (*presumed effect variable*).

- a. Variabel bebas (x) : Penggunaan Metode *Flashcard*.
- b. Variabel terikat (y) : Penguasaan *Vocabulary*.

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan ciri atau sifat atau juga dapat disebut dengan nilai atas suatu objek ataupun aktivitas yang variabelnya sebelumnya telah ditentukan oleh peneliti untuk kemudian ditelaah agar peneliti dapat menarik kesimpulan (Sugiyono, 2015).

Definisi operasional diambil dari pemahaman terhadap penguasaan *vocabulary* menurut beberapa ahli yang telah disimpulkan oleh peneliti, bahwa *vocabulary* merupakan kata-kata dalam bahasa Inggris yang memiliki makna dan merupakan bagian dari bahasa yang perlu dikuasai baik itu secara lisan maupun tulisan. Sehingga digunakan syarat kecakapan bahasa Inggris yang meliputi empat aspek sebagai alat ukur ada atau tidaknya peningkatan penguasaan *vocabulary* pada subjek. Puspitasari (2013) menyatakan syarat kecakapan dalam mempelajari bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

- a. *Listening* (mendengarkan), merupakan keterampilan interpersonal dan transaksional berarti kecakapan dalam memahami percakapan terhadap lingkungan sekitar.

- b. *Speaking* (berbicara), merupakan kecakapan dalam menyatakan ide dalam transaksional dan interpersonal sederhana terhadap lingkungan sekitar.
- c. *Reading* (membaca), merupakan kecakapan dalam pemahaman teks fungsional pendek terhadap lingkungan di sekitarnya.
- d. *Writing* (menulis), merupakan kecakapan dalam mengekspresikan gagasan dalam teks fungsional pendek yang terkait dengan lingkungan di sekitarnya.

### 3.4 Sample Penelitian

Sampel penelitian atau yang biasa disebut dengan subjek penelitian merupakan perwakilan dari jumlah populasi keseluruhan yang akan diteliti. Pada metode penelitian eksperimen ini disediakan Kelompok Eksperimen. Kelompok eksperimen adalah subjek yang mendapatkan perlakuan khusus, yakni berupa penggunaan metode *flashcard*.

Subyek penelitian merupakan beberapa orang yang terpilih dari Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC), dengan kriteria sebagai berikut: 1) Merupakan penyandang tunagrahita dengan kategori ringan; 2) Memiliki kemampuan berbicara, melihat, dan mendengarkan; 3) Memiliki tingkat kemampuan belajar atau *Mental Age* (MA) dan *Intelligence Quotient* (IQ) setara dengan anak di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

### 3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi tempat peneliti dalam melakukan pengamatan dan pengumpulan data, atau penelitian. Lokasi penelitian bertepatan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC). Jalan R. Tumenggung Suryo No. 39, Kelurahan Bunulrejo, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia 65122.

#### 3.5.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah lamanya waktu yang dibutuhkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Waktu penelitian dilakukan

sekitar selama kurang lebih satu bulan. Setiap hari Senin sampai dengan hari Kamis. Penelitian dilakukan sekitar 1.5 jam, dimulai pada kurang lebih pukul 10.00 WIB.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu langkah dari suatu penelitian. Demi memperoleh informasi atau data, maka dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap para pihak yang terkait. Teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data penelitian ini adalah dengan cara Observasi dan Dokumentasi.

Peneliti sebelum melakukan penelitian meminta persetujuan dari pihak yayasan atau wali dari subjek yang terkait, bahwa subjek menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan, kemudian dilakukan penelitian dan pengamatan. Pemberian perlakuan dengan cara dilakukan pembelajaran bahasa Inggris (terkait penguasaan *vocabulary*) untuk subjek yang terpilih. Kemudian setelah selesai, data yang didapatkan kemudian dianalisis oleh peneliti sehingga dapat ditarik kesimpulan.

#### A. Observasi

Cartwright & Cartwright (dalam Setyaningrum & Rohmiyati, 2017) berpendapat bahwa observasi merupakan rangkaian dari tindakan pengamatan, pencermatan, melihat dan merekam tindakan secara sistematis untuk suatu tujuan.

Jenis observasi yang akan dilakukan adalah observasi partisipan, demi mengetahui apakah terdapat pengaruh dari unsur yang telah dikendalikan oleh peneliti.

#### B. Studi Kepustakaan

Nazir (2013) menyatakan studi kepustakaan berarti menelaah buku, literatur, laporan, serta catatan-catatan yang terkait dengan permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian.

Studi kepustakaan dilakukan oleh peneliti terkait hal-hal yang berkaitan dengan anak penyandang tunagrahita, pembelajaran *vocabulary*, serta penggunaan metode *flashcard* dalam pembelajaran.

#### C. Dokumentasi

Nana Syaodih (2012) berpendapat bahwa dokumentasi adalah teknik mengumpulkan informasi melalui analisis dokumen tertulis maupun gambar atau dalam bentuk elektronik lainnya.

Bentuk dokumentasi dari penelitian dapat berupa keterangan terkait subjek yakni foto para subjek selama penelitian.

### 3.7 Analisis Data

Peneliti berperan sebagai instrumen, karena peneliti turut andil mulai dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, hingga melakukan analisis hasil penelitian. Langkah-langkah penelitian yang disusun bertujuan agar pelaksanaan penelitian dapat lebih sistematis, berikut merupakan langkah-langkahnya:

#### 1) Tahap Pra Lapangan

Peneliti menentukan tema penelitian, setelah memperoleh konsep penelitian, peneliti mencari subjek yang sesuai dan melakukan studi pustaka terkait hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

#### 2) Tahap Pelaksanaan Lapangan

Peneliti yang telah memahami latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, selanjutnya melakukan pengumpulan data dari sebelum hingga setelah diberikan intervensi, dengan cara observasi dan dokumentasi.

#### 3) Tahap Analisis Data

Peneliti yang telah memperoleh data, lalu dapat melakukan analisis dan kemudian menempuh tahapan triangulasi data dengan cara mengaitkannya dengan dasar teori yang telah ada.

#### 4) Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Peneliti dapat melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing pada tahap akhir.

### **3.8 Uji Keabsahan Data**

Uji keabsahan data menggunakan triangulasi, karena triangulasi merupakan gabungan dari beberapa teknik yaitu teknik penggalan data dan pengumpulan data yang telah ada. Sehingga apabila dikaitkan dengan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data terkait anak tunagrahita dan sebagainya, serta dari para informan seperti misalnya pengurus atau pengajar di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) dan juga mengumpulkan data penelitian/pengamatan dari para subjek yang telah terpilih.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Pelaksanaan Penelitian**

##### **4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian**

Penelitian dilakukan di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Malang yang bertempat di Jalan Raden Tumenggung Suryo No. 39, Malang. Yayasan ini menyediakan fasilitas berupa Gedung Pelayanan Pendidikan (SLB), ruang UKS, perpustakaan, ruang kelas ketrampilan, balai pengobatan, ruang terapi (okupasi, snozelen, wicara, fisio, musik), Alat Terapi Elektrik (ultra sound, SWD, Tens dan traksi), gedung sasana asih, asrama, serta dapur (yang juga diperuntukkan bagi orang-orang di asrama).

Penelitian yang dilaksanakan pada awal Agustus hingga awal September 2020, penelitian sebelumnya dilakukan di ruang kelas. Namun dikarenakan adanya pembangunan di depan ruang kelas, akhirnya kegiatan penelitian dialihkan menuju ruang komputer. Di dalam ruang komputer disediakan fasilitas yang dapat lebih memudahkan kegiatan pembelajaran, seperti meja, kursi, dan papan tulis serta suasana yang kondusif.

##### **4.1.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tempat</b>	<b>Kegiatan</b>
Senin, 3 Agustus 2020	10.00 WIB - Selesai	Ruang Kepala Sekolah	Perkenalan dengan guru pendamping dan murid-murid.
Selasa, 4 Agustus 2020	10.00-12.00 WIB	Ruang kelas	Pemberian pre-test dan penelitian hari ke-1.
Rabu, 5 Agustus 2020	10.00-11.21 WIB	Ruang kelas	Penelitian hari ke-2

Kamis, 6 Agustus 2020	10.00-12.23 WIB	Ruang kelas	Penelitian hari ke-3
Rabu, 12 Agustus 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-4
Kamis, 13 Agustus 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-5
Selasa, 18 Agustus 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-6 dan evaluasi kartu-kartu yang telah diberikan.
Senin, 24 Agustus 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-7 dan evaluasi kartu-kartu yang telah diberikan.
Selasa, 25 Agustus 2020	10.45-12.00 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-8
Kamis, 27 Agustus 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-9
Senin, 31 Agustus 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-10 dan evaluasi keseluruhan kartu.
Selasa, 1 September 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-11
Rabu, 2 September 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Penelitian hari ke-12 dan evaluasi keseluruhan kartu.
Kamis, 3 September 2020	10.00-11.30 WIB	Ruang Komputer	Pemberian post-test dan perpisahan dengan pihak YPAC.

#### 4.1.3 Ketetapan Jumlah Subyek

Jumlah subjek yang ditentukan oleh peneliti berjumlah dua orang, hal itu dikarenakan jenis metode yang digunakan adalah metode eksperimental *single case* (kasus tunggal), sehingga eksperimen dilakukan pada kelompok kecil. Selain itu dikarenakan penelitian dilakukan ketika wabah Covid-19, sehingga tidak begitu banyak subjek yang memenuhi kriteria penelitian dan sedang berada di asrama YPAC.

#### 4.1.4 Jumlah Subjek yang Datanya Dianalisis beserta Alasannya

Jumlah subjek yang datanya telah dianalisis oleh peneliti berjumlah dua orang. Kedua subjek dipilih untuk menjadi subjek dalam penelitian kemudian di analisis datanya setelah subjek dan prosedur pelaksanaan penelitian dianggap telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

Subjek pertama bernama Dimas, berada di kelas 2 SMP, berusia 17 tahun pada awal penelitian dan di hari akhir penelitian usianya bertambah menjadi 18 tahun, Subjek 1 (Dimas) memiliki fungsi motorik yang sedikit kurang sempurna. Dimas memiliki taraf kecerdasan pada Grade V (Kapasitas Intelektual yang Terhambat). Subjek yang kedua bernama Juliam, memiliki taraf kecerdasan pada Grade V (Kapasitas Intelektual yang Terhambat), berada di kelas 1 SMP, dan berusia 18 tahun. (Pemeriksaan tanggal 26 Agustus 2019)

#### 4.1.5 Proses Eksperimen

Prosedur dan administrasi pengambilan data diawali dengan menemui pihak tata usaha (Mas Kokoh) untuk kemudian diarahkan serta dihubungkan dengan salah satu pengurus dari Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Malang.

Pihak tata usaha mengonfirmasikan kepada pengurus (Bu Neni) terkait tema penelitian yang akan diajukan, setelah memperoleh sedikit

informasi lalu diminta untuk menyerahkan proposal. Untuk kemudian proposal akan dipelajari lebih lanjut dan dilakukan sedikit wawancara kepada peneliti oleh para pengurus terkait penelitian.

Para pengurus yang telah menyetujui proposal kemudian menyerahkan kembali pada tata usaha untuk kemudian diarahkan kepada Kepala Sekolah (Pak Anton) serta Guru (Pak Agus) dari Sekolah Luar Biasa YPAC Malang, sembari mengajukan proposal yang telah direvisi. Peneliti saling berkenalan dengan Kepala Sekolah, Guru, dan Murid-murid. Kemudian pada hari berikutnya mulai dilakukan pre-test, penelitian, dan post-test.

Penelitian hari pertama dilakukan pada hari Selasa, 4 Agustus 2020 pukul 10.00-12.00 WIB. Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* kepada para subjek. Masing-masing subjek diberikan satu lembar *pre-test* berisi 20 kosakata dalam bahasa Inggris (*vocabulary*) yang mana terdiri dari 2 kategori, yaitu kategori buah-buahan dan kategori hewan, tiap kategori berisi 10 kata. Kedua subjek yang bernama Dimas dan Juliam ditanya dan diminta untuk menuliskan 20 kata buah dan hewan dari bahasa Indonesia diubah ke dalam bahasa Inggris. Setelah itu dilanjutkan penelitian dengan intervensi (diberikan perlakuan).

Penggunaan metode *flashcard* dalam penelitian ini diawali dengan memberikan masing-masing 5 buah kartu kata dari kategori buah dan hewan, lalu ditunjukkan kepada para subjek. Kartu kategori buah yang diberikan pada hari pertama (kartu 1. *apple*, 2. *banana*, 3. *grape*, 4. *orange*, 5. *cherry*) dan kategori hewan (kartu 1. *bird*, 2. *cat*, 3. *dog*, 4. *elephant*, 5. *fish*). Kartu kategori buah diperlihatkan dan diperkenalkan terkait hal umum seputar kartu tersebut oleh guru. Kemudian lima buah kartu *flashcard* berukuran 21x10 cm diperlihatkan secara bergantian, jarak antara kartu dengan subjek sekitar 1 meter. Kondisi ruangan kelas saat itu sedikit kurang hening, dikarenakan di depan

kelas terdapat renovasi gedung, sehingga beberapa kali membuat para subjek teralihkan konsentrasinya.

Kelima kartu ditunjukkan secara perlahan dan bergantian, serta dilakukan sebanyak 3 sesi. Pada setiap sesi, urutan kartu diacak. Setelah kartu kategori buah diberikan, kedua subjek diminta untuk menuliskan kosakata (*vocabulary*) pada lembar yang telah disediakan. Setelah selesai menulis, dilanjutkan pada kategori berikutnya yakni kategori hewan dengan perlakuan yang serupa. Pada saat pemberian kartu kategori hewan (4. *fish*), bapak Agus selagi guru yang mengajar sembari mengacungkan 2 jari membentuk huruf V, mengatakan “piss”, hal tersebut dilakukan agar para subjek lebih mudah mengingat.

Penelitian hari kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Agustus 2020 pukul 10.00-11.21 WIB di ruang kelas. Pada masing-masing kategori, satu kartu lama akan diganti dengan satu kartu baru setiap harinya. Hal tersebut dilakukan hingga setiap kartu dimunculkan sebanyak 5 hari atau 5 kali pertemuan. Sehingga kategori buah yang diberikan pada hari kedua ialah (kartu 1. *apple*, 3. *grape*, 4. *orange*, 5. *cherry*, 6. *melon*) dan kategori hewan (kartu 1. *bird*, 3. *dog*, 4. *elephant*, 5. *fish*, 6. *giraffe*). Pada hari kedua, kata “*bird*” masih dilafalkan oleh Subjek 1 (Dimas), “brid”. “Piss” atau dua jari yang diacungkan untuk menjadi isyarat dari kata “*fish*” mulai dimengerti dan dihafalkan oleh Subjek 2 (Juliam). Kedua subjek masih mengalami kesulitan untuk melafalkan kata “*giraffe*”. Sedangkan untuk kartu-kartu yang telah diberikan sebelumnya sudah mulai dihafalkan oleh kedua subjek. Pada kategori buah, kedua subjek masih mengalami kesulitan dalam pelafalan kata “*grape*”. Subjek 1 (Dimas) mulai hafal dengan kata “*apple*”, sedangkan Subjek 2 (Juliam) perlu dipancing terlebih dahulu suku kata awalnya.

Penelitian hari ketiga dilakukan pada hari Kamis, 6 Agustus 2020 pukul 10.00-12.23 WIB. Hari ketiga penelitian dialihkan dari ruang kelas menuju ruang komputer. Kondisi ruangan komputer memiliki

pencahayaannya yang lebih baik dan suasana yang hening, sehingga membuat para subjek lebih fokus melakukan pembelajaran. Kategori buah yang diberikan pada hari ketiga ialah (kartu 1. *apple*, 3. *grape*, 4. *orange*, 5. *cherry*, 7. *avocado*) dan kategori hewan (kartu 1. *bird*, 4. *elephant*, 5. *fish*, 6. *giraffe*, 7. *horse*). Kedua subjek masih sedikit lupa bahasa Inggris dari kata Anggur (*grape*). Sedangkan untuk kata Jeruk (*orange*), Subjek 2 (Juliam) mulai hafal dan mampu melafalkan dengan benar, sedangkan Subjek 1 (Dimas), masih kurang tepat, melafalkan “orange” bukan “orenz”. Pelafalan kata “*horse*” masih kurang tepat ketika dilafalkan oleh Subjek 1 (Dimas), yakni dilafalkan “hos”. Untuk kosakata “*bird*”, pelafalan Subjek 1 (Dimas) mulai mendekati benar “bid”, sedangkan Subjek 2 (Juliam) sedikit mengalami kebingungan dengan mengucapkan “wird”. Dan untuk Subjek 1 (Dimas) masih kurang tepat dalam melafalkan kata “*fish*”, yakni dibaca “fiks”.

Penelitian hari keempat, kartu kategori buah yang diberikan (kartu 1. *apple*, 3. *grape*, 4. *orange*, 5. *cherry*, 7. *avocado*). Kategori hewan yang telah diberikan pada hari-hari sebelumnya masih dihafalkan oleh kedua subjek ketika diulang kembali oleh peneliti secara singkat.

Hari kelima penelitian dilakukan pada hari Selasa, 18 Agustus 2020 pukul 10.00-11.30 WIB. Melanjutkan penelitian pada hari Selasa, kartu kategori hewan yang diberikan (1. *bird*, 4. *elephant*, 5. *fish*, 6. *giraffe*, 7. *horse*). Subjek 1 (Dimas) masih sulit dalam melafalkan “*bird*” dilafalkan “brid”, sedangkan “*elephant*” dilafalkan “ileven”. Serta kata “*giraffe*” masih sering dilupakan oleh kedua subjek.

Penelitian hari keenam dilanjutkan pada hari Selasa, 18 Agustus 2020 di ruang komputer. Peneliti melakukan evaluasi untuk kartu-kartu yang telah diberikan sejak hari pertama, kedua subjek sudah semakin hafal banyak kosakata. Subjek 1 (Dimas) dan Subjek 2 (Juliam) perlu ditekankan untuk beberapa kosakata yang memiliki huruf *double*, seperti *giraffe*, *apple*, *cherry*. Untuk pelafalan kedua

subjek sudah semakin baik, hanya saja untuk Subjek 1 (Dimas) masih sedikit bingung dengan kata “*bird*” dan “*fish*”, namun sudah lebih baik dari sebelumnya. Dikarenakan kemampuan menulis Subjek 1 (Dimas) pada hari ini lebih pesat dan kondisi suasana hati Dimas cukup baik daripada Subjek 2 (Juliam), sehingga *writing test* pada kata “*bird*” yang seharusnya dilakukan oleh Subjek 2 (Juliam) menjadi tertunda dan dilakukan pada keesokan harinya.

Hari Senin, 24 Agustus 2020, pukul 10.00-11.30 WIB dilakukan penelitian hari ketujuh. Evaluasi kembali dilakukan oleh peneliti untuk memastikan bahwa kedua subjek siap menerima kartu baru. Hari kedelapan difokuskan pada kategori buah, kartu yang diberikan (kartu 8. *papaya* dan 10. *mango*). Kartu yang diberikan pada hari ketujuh ialah (kartu 1. *apple*, 2. *banana*, 3. *grape*, 4. *orange*, 5. *cherry*, 8. *papaya* dan 10. *mango*) dan kategori hewan (7. *horse*).

Penelitian hari kedelapan dilakukan pada hari Selasa, 25 Agustus 2020 dan baru dimulai pada pukul 10.45 serta berakhir pada pukul 12.00 WIB. Pada aspek *writing test* hari ini dilakukan dengan cara para subjek diperbolehkan melihat kata lalu diminta untuk mengingat huruf, lalu diminta untuk menuliskannya, ketika subjek salah, subjek diperbolehkan untuk melihat contoh tulisan secara singkat, lalu dilanjutkan menuliskan kata. Hal tersebut dilakukan sebanyak empat sampai lima kali sampai subjek dapat menuliskan kata secara tepat tanpa harus melihat contoh.

Penelitian hari kesembilan dilakukan pada hari Kamis, 27 Agustus 2020 pukul 10.00-11.30 WIB. Kartu yang diberikan pada hari kesembilan pada kategori buah ialah (kartu 2. *banana*, 7. *avocado*, 8. *papaya*, 9. *durian* dan 10. *mango*) dan kategori hewan (kartu 2. *cat*, 3. *dog*, 8. *lion*, 9. *monkey*, 10. *rabbit*). Subjek 2 (Juliam) mulai hafal hampir semua kosakata kategori buah-buahan.

Hari Senin, 31 Agustus 2020 merupakan hari penelitian kesepuluh. Sebelum dilanjutkan penelitian, dilakukan evaluasi seluruh kartu pada

kategori hewan. Dengan cara menanyakan secara lisan kepada para subjek. Serta khusus untuk Subjek 2 (Juliam) melanjutkan menulis kata nomor 2. “*bird*” yang lupa dituliskan pada penelitian hari keenam. Ketika dilakukan *writing test* contoh tetap ditutup dan para subjek diminta untuk menuliskan kata tanpa melihat contoh. Kartu kategori buah yang diberikan adalah (kartu 6. *melon*, 8. *papaya*, 9. *durian* dan 10. *mango*) dan kategori hewan (kartu 2. *cat*, 8. *lion*, 9. *monkey*, 10. *rabbit*). Subjek 1 (Dimas) meminta untuk mengulang *writing test* dari kata 7. *avocado* dan 10. *mango*.

Hari penelitian kesebelas dilakukan pada hari Selasa, 1 September 2020, pukul 10.00-11.30 WIB. Kartu kategori buah yang diberikan serta diberlakukan *writing test* adalah (kartu 2. *banana*, 6. *melon*, 7. *avocado*, 8. *papaya*, 9. *durian* dan 10. *mango*) dan kategori hewan (kartu 2. *cat*, 8. *lion*, 9. *monkey*, 10. *rabbit*).

Rabu, 2 September 2020 pukul 10.00-11.30 WIB, merupakan hari keduabelas penelitian. Kartu kategori buah yang diberlakukan *writing test* adalah (kartu 2. *banana*, 6. *melon*, dan 9. *durian*) dan kategori hewan (kartu 9. *monkey*). Sebelum dilakukan *post-test* pada keesokan harinya, 20 kartu dari kedua kategori di ulang kembali.

Hari Kamis, 3 September 2020 merupakan hari terakhir dari pengumpulan data penelitian. *Post-test* diberikan kepada kedua subjek untuk mengukur ada atau tidaknya pengaruh Metode *Flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris terkait penguasaan *vocabulary*. Kedua subjek terlihat sedikit terintimidasi dengan situasi pemberian *post-test* walaupun pihak guru dan peneliti telah menjelaskan agar subjek mengisi sesuai kemampuan, Subjek 1 (Dimas) tampak cukup gugup namun tetap dapat menyelesaikan *post-test* dengan baik. Sedangkan Subjek 2 (Juliam), baru termotivasi ketika Pak Agus selaku pendidik, mengatakan kepada subjek bahwa setelah mengisi *post-test* akan mendapatkan *reward* berupa *snack*. Penelitian selesai pukul 11.00 WIB dilanjutkan acara perpisahan dengan pihak YPAC Malang.



#### 4.1.6 Hambatan dalam Pelaksanaan Penelitian

Hambatan yang ditemui selama dilakukannya penelitian ini ditemukan beberapa hal yang sedikit banyak menghambat proses pelaksanaan penelitian. Yang pertama terkait kondisi lingkungan, awalnya kegiatan observasi dilakukan di ruang kelas, namun dikarenakan terdapat pembangunan di depan ruang kelas, maka guru pendamping menyarankan untuk melanjutkan kegiatan penelitian di ruang komputer sehingga kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kondisi yang lebih kondusif.

Hambatan berikutnya ialah terkait guru pendamping selama penelitian, dikarenakan guru bahasa Inggris yang juga merangkap sebagai kepala sekolah di yayasan ini, maka kegiatan pembelajaran akhirnya didampingi oleh seorang guru yang mengajar mata pelajaran bahasa Jawa. Sehingga hal tersebut menjadikan guru yang turut mendampingi kurang kompeten, dan menyebabkan guru pendamping beberapa kali salah dalam melakukan pelafalan dalam bahasa Inggris, yang mana hal tersebut membingungkan bagi para subjek.

Hambatan yang ketiga adalah terkait kondisi salah satu subjek yang mengalami keterbatasan pada sistem motoriknya, namun subjek masih tetap dapat melakukan kegiatan penelitian seperti *writing test* walau sedikit mengalami kesulitan sehingga masih perlu mendapatkan bantuan dari guru pendamping atau peneliti.

Hambatan lainnya ialah terkait kondisi para subjek, terkadang salah satu subjek tidak begitu semangat sedangkan subjek yang lain sedang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dan terkadang satu subjek mengantuk sedangkan subjek yang lainnya masih bersemangat dan masih ingin terus melanjutkan pembelajaran.

## 4.2 Hasil Penelitian

Tabel 4.2.1 Penilaian Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Subjek 1

No	Aspek	Indikator	Jumlah Kata yang dikuasai					
			Sebelum diberi perlakuan			Setelah diberi perlakuan		
1.	Speaking	Cakap dalam menyampaikan ide dengan pengucapan yang sesuai	Skor	Jumlah Kartu	Total	Skor	Jumlah Kartu	Total
			5	3	15	5	12	60
			4	0	0	4	1	4
			3	1	3	3	3	9
			2	0	0	2	2	4
			1	16	16	1	2	2
			Total Keseluruhan 34 : 20			Total Keseluruhan 79 : 20		
			= 1.7			= 3.95		
2.	Listening	Memahami percakapan dan instruksi	Total Keseluruhan			= 2.4		
3.	Reading	Fluency (Fasih serta yakin/tidak ragu-ragu)	Skor	Jumlah	Total	Skor	Jumlah	Total
			5	3	15	5	14	70
			4	0	0	4	2	8
			3	0	0	3	4	12
			2	1	2	2	0	0
			1	16	16	1	0	0
			Total Indikator 1			Total Indikator 1		
			33			90		
		Accuracy (Membaca dengan tepat) dan Pronunciation (Pelafalan benar)	Skor	Jumlah	Total	Skor	Jumlah	Total
			5	3	15	5	14	70
			4	0	0	4	6	24
			3	1	3	3	0	0
			2	0	0	2	0	0
			1	16	16	1	0	0
			Total Indikator 2			Total Indikator 2		
			34			94		
			Total			= 1.68		
			= 4.6					

			<b>Keseluruhan</b> $\frac{(33 + 34) : 2}{20}$				<b>Keseluruhan</b> $\frac{(90 + 94) : 2}{20}$			
4.	Writing	Menuliskan huruf dengan jelas, tepat, serta tertata	<b>Skor</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Total</b>	<b>Skor</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Total</b>		
			5	2	10	5	10	50		
			4	0	0	4	2	8		
			3	0	0	3	0	0		
			2	2	4	2	2	4		
			1	16	16	1	6	6		
		<b>Total Keseluruhan</b> 30 : 20				= 1.5	<b>Total Keseluruhan</b> 68 : 20			

Tabel 4.2.2 Penilaian Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Subjek 2

No	Aspek	Indikator	Jumlah Kata yang Dikuasai					
			Sebelum diberi perlakuan			Setelah diberi perlakuan		
1.	Speaking	Cakap dalam menyampaikan ide dengan pengucapan yang sesuai	Skor	Jumlah Kartu	Total	Skor	Jumlah Kartu	Total
			5	2	10	5	14	70
			4	0	0	4	3	12
			3	0	0	3	3	9
			2	0	0	2	0	0
			1	18	18	1	0	0
			Total Keseluruhan		28 : 20 = 1.4	Total Keseluruhan		91 : 20 = 4.55
2.	Listening	Memahami percakapan dan instruksi	Total Keseluruhan		= 2.0	Total Keseluruhan		= 4.7
3.	Reading	Fluency (Fasih serta yakin/tidak ragu-ragu)	Skor	Jumlah	Total	Skor	Jumlah	Total
			5	2	10	5	17	85
			4	0	0	4	0	0
			3	1	3	3	3	9
			2	0	0	2	0	0
			1	17	17	1	0	0

			Total Indikator 1		30	Total Indikator 1		94
		Accuracy (Membaca dengan tepat) dan Pronunciation (Pelafalan benar)	Skor	Jumlah	Total	Skor	Jumlah	Total
			5	2	10	5	16	80
			4	1	4	4	4	16
			3	0	0	3	0	0
			2	0	0	2	0	0
			1	17	17	1	0	0
			Total Indikator 2		31	Total Indikator 2		96
			Total Keseluruhan $\frac{(30 + 31) : 2}{20}$		= 1.53	Total Keseluruhan $\frac{(94 + 96) : 2}{20}$		= 4.75
4.	Writing	Menuliskan huruf dengan jelas, tepat, serta tertata	Skor	Jumlah	Total	Skor	Jumlah	Total
			5	2	10	5	12	60
			4	0	0	4	1	4
			3	0	0	3	2	6
			2	0	0	2	1	2
			1	18	18	1	0	0
				Total Keseluruhan 28 : 20		= 1.4	Total Keseluruhan 72 : 20	

Gambar 4.2.1 Kategori Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

Gambar 4.2.2 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

Tabel 4.2.3 N-Gain Score Aspek Aspek Speaking

<b>Nama Subjek</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>	<b>Post-Pre</b>	<b>Tertinggi-Pre (5-Pre)</b>	<b>N-Gain Score</b>	<b>N-Gain Percent (%)</b>
Dimas	1.70	3.95	2.25	3.30	0.68	68.18
Juliam	1.40	4.55	3.15	3.60	0.88	87.50

Perolehan N-Gain Score aspek *Speaking* pada Subjek 1 (Dimas) 0.68 (Kategori Sedang) dan memperoleh persentase 68.18% dengan keterangan (Kategori Cukup Efektif). Sedangkan N-Gain Score pada Subjek 2 (Juliam) 0.888 (Kategori Tinggi) dan memperoleh persentase 87.5% dengan keterangan (Kategori Cukup Efektif).

Tabel 4.2.4 N-Gain Score Aspek Listening

<b>Nama Subjek</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>	<b>Post-Pre</b>	<b>Tertinggi-Pre (5-Pre)</b>	<b>N-Gain Score</b>	<b>N-Gain Percent (%)</b>
Dimas	2.4	4.9	2.50	2.60	0.96	96.15
Juliam	2.0	4.7	2.70	3.00	0.90	90.00

Perolehan N-Gain Score aspek *Listening* pada Subjek 1 (Dimas) 0.96 (Kategori Tinggi) dan memperoleh persentase sebesar 96.15% dengan keterangan (Kategori Efektif). Sedangkan N-Gain Score pada Subjek 2 (Juliam) 0.90 (Kategori Tinggi) dan memperoleh persentase 90% dengan keterangan (Kategori Efektif).

Tabel 4.2.5 N-Gain Score Aspek Reading

<b>Nama Subjek</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>	<b>Post-Pre</b>	<b>Tertinggi-Pre (5-Pre)</b>	<b>N-Gain Score</b>	<b>N-Gain Percent (%)</b>
Dimas	1.68	4.60	2.92	3.32	0.88	87.95
Juliam	1.53	4.75	3.22	3.47	0.93	92.80

Perolehan N-Gain Score aspek *Reading* pada Subjek 1 (Dimas) 0.88 (Kategori Tinggi) dan memperoleh persentase sebesar 87.95% dengan keterangan (Kategori Efektif). Sedangkan N-Gain Score pada Subjek 2 (Juliam) 0.93 (Kategori Tinggi) dan memperoleh persentase sebesar 92.8% dengan keterangan (Kategori Efektif).

Tabel 4.2.6 N-Gain Score Aspek Writing

<b>Nama Subjek</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>	<b>Post-Pre</b>	<b>Tertinggi-Pre (5-Pre)</b>	<b>N-Gain Score</b>	<b>N-Gain Percent (%)</b>
Dimas	1.5	3.4	1.9	3.5	0.54	54.29
Juliam	1.4	3.6	2.2	3.6	0.61	61.11

Perolehan N-Gain Score aspek *Writing* pada Subjek 1 (Dimas) 0.54 (Kategori Sedang) dan memperoleh persentase sebesar 54.29% dengan keterangan (Kategori Kurang Efektif). Sedangkan N-Gain Score pada Subjek 2 (Juliam) 0.61 (Kategori Sedang) dan memperoleh persentase sebesar 61.11% dengan keterangan (Kategori Cukup Efektif).

Tabel 4.2.7 N-Gain Score Seluruh Aspek

Nilai Keseluruhan	Pre Test	Post Test	Post- Pre	Tertinggi-Pre (5-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Percent (%)
Speaking (Dimas)	1.70	3.95	3.30	3.30	1.00	100.00
Speaking (Juliam)	1.40	4.55	3.60	3.60	1.00	100.00
Listening (Dimas)	2.40	4.90	2.60	2.60	1.00	100.00
Listening (Juliam)	2.00	4.70	3.00	3.00	1.00	100.00
Reading (Dimas)	1.68	4.60	3.32	3.32	1.00	100.00
Reading (Juliam)	1.53	4.75	3.47	3.47	1.00	100.00
Writing (Dimas)	1.50	3.40	3.50	3.50	1.00	100.00
Writing (Juliam)	1.40	3.60	3.60	3.60	1.00	100.00

Perolehan N-Gain Score keseluruhan aspek adalah 1.00 termasuk ke dalam kategori Tinggi dan memperoleh persentase sebesar 100% termasuk ke dalam kategori Efektif.

Tabel 4.2.8 Uji Normalitas

## Tests of Normality

	Hasil Tes	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penguasaan Vocabulary	Pre-test	.251	8	.145	.847	8	.090
	Post-test	.290	8	.047	.860	8	.120

a. Lilliefors Significance Correction

Ket. Sig.:

Jika  $> 0.05$  maka data berdistribusi normal

Jika  $< 0.05$  maka data berdistribusi tidak normal

Perolehan nilai signifikan pre-test (0.09) dan post-test (0.12), sesuai dengan ketentuan yang berlaku, keduanya menunjukkan data berdistribusi normal karena nilainya lebih dari 0.05.

Tabel 4.2.9 Uji Homogenitas

Marginal Homogeneity Test	
	Pre-test & Post-test
Distinct Values	15
Off-Diagonal Cases	8
Observed MH Statistic	13.610
Mean MH Statistic	24.030
Std. Deviation of MH Statistic	3.737
Std. MH Statistic	-2.788
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

Ket. Asymp. Sig. (2-tailed):

Jika  $> 0.05$  maka data dinilai homogen

Jika  $< 0.05$  berarti data dinilai tidak homogen

Ket. Asymp. Sig. (2-tailed):

Jika  $> 0.05$  maka data dinilai homogen

Jika  $< 0.05$  berarti data dinilai tidak homogen

Perolehan nilai signifikan (0.005), sesuai dengan ketentuan yang berlaku, hal tersebut menunjukkan bahwa data tidak homogen karena nilainya kurang dari 0.05.



Tabel 4.2.10 Signifikansi Mann Whitney

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Penguasaan Vocabulary
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	36.000
Z	-3.363
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: Hasil Tes

b. Not corrected for ties.

Ket Asymp. Sig (2-tailed):

Jika  $> 0.05$  maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Hipotesis  $H_1$  ditolakJika  $< 0.05$  maka ada perbedaan yang signifikan. Hipotesis  $H_1$  diterima

Perolehan nilai Asymp. Signifikan (2-tailed) yaitu (0.001), hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan karena nilainya kurang dari 0.05. Dilakukan Uji Statistik Non-Parametrik (Mann Whitney) karena data normal namun tidak memenuhi syarat homogenitas.

### 4.3 Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam penguasaan *vocabulary* berdasarkan keempat aspek (*speaking, listening, reading, writing*). Hal tersebut dapat dibuktikan melalui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari Uji Statistik Non-Parametrik (Mann Whitney) melalui SPSS sejumlah 0.001, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan karena nilainya kurang dari 0.05.

Kedua puluh kosakata bahasa Inggris yang diberikan dengan masing-masing dari kategori buah dan kategori hewan adalah 10 kosakata. Skor *pre-test* menunjukkan bahwa Subjek 1 (Dimas) dan Subjek 2 (Juliam) menguasai 2 dari 20 kosakata bahasa Inggris yang telah disiapkan peneliti sebelum diberikan intervensi. Setelah diberikan intervensi, melalui hasil *post-test* dapat dilihat bahwa Subjek 1 (Dimas) menguasai 10 dari 20 kosakata, sedangkan Subjek 2 (Juliam) menguasai 12 dari 20 kosakata bahasa Inggris.

Peneliti menggunakan N-Gain Score pada aplikasi SPSS untuk mengukur peningkatan serta persentase efektivitas dari metode *flashcard* yang digunakan. Diperoleh N-Gain Score Seluruh Aspek yaitu 1.00 termasuk ke dalam kategori Tinggi dan memperoleh persentase sebesar 100% termasuk ke dalam kategori Efektif.

Subjek 1 (Dimas) berdasarkan Kategori N-Gain Score aspek *Speaking* memperoleh nilai 0.68 (Sedang) dan berdasarkan persentase memperoleh 68.18% (Cukup Efektif). Sedangkan Subjek 2 (Juliam) berdasarkan Kategori N-Gain Score memperoleh nilai 0.88 (Tinggi) dan berdasarkan persentase memperoleh 87.5% (Efektif).

Subjek 1 (Dimas) berdasarkan Kategori N-Gain Score aspek *Listening* memperoleh nilai 0.96 (Tinggi) dan berdasarkan persentase memperoleh 96.15% (Efektif). Subjek 2 (Juliam) berdasarkan Kategori N-Gain Score memperoleh nilai 0.90 (Tinggi) dan berdasarkan persentase memperoleh 90% (Efektif).

Subjek 1 (Dimas) berdasarkan Kategori N-Gain Score aspek *Reading* memperoleh nilai 0.88 (Tinggi) dan berdasarkan persentase memperoleh 87.95% (Efektif). Subjek 2 (Juliam) berdasarkan Kategori N-Gain Score memperoleh nilai 0.93 (Tinggi) dan berdasarkan persentase memperoleh 92.8% (Efektif).

Subjek 1 (Dimas) berdasarkan Kategori N-Gain Score aspek *Writing* memperoleh nilai 0.54 (Sedang) dan berdasarkan persentase memperoleh 54.29% (Kurang Efektif). Subjek 2 (Juliam) berdasarkan Kategori N-Gain Score memperoleh nilai 0.61% (Sedang) dan berdasarkan persentase memperoleh 61.11 (Cukup Efektif).

#### 4.4 Pembahasan

Teori pembelajaran dengan metode *flashcard* mampu menjadi media dalam penambahan kosakata diimbangi dengan teori *dual coding* yakni cara memperoleh informasi dengan menggabungkan dua cara atau channel yaitu melalui channel verbal (tulisan dan suara) serta channel visual (gambar dan animasi). Metode pembelajaran *flashcard* yang digunakan peneliti berdasarkan penggabungan dari teori *Flashcard* Glenn Doman dengan teori *Dual Coding*, dapat dikatakan berhasil karena terdapat pengaruh yang signifikan secara keseluruhan serta terdapat efektivitas tinggi yang dapat dilihat melalui adanya peningkatan dari *pre-test* pada *post-test*.

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh bahwa metode *flashcard* dinyatakan berhasil meningkatkan penguasaan *vocabulary*, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* melalui nilai signifikansi keseluruhan yang mencapai 0.001 artinya terdapat pengaruh yang signifikan karena nilainya kurang dari 0.05. Sehingga hal ini mendukung pernyataan  $H_1$  diterima ( $H_0$  ditolak), terdapat peningkatan antara penggunaan metode *flashcard* terhadap penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak tunagrahita ringan.

Diperoleh kategori efektifitas pembelajaran dengan menggunakan metode *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* pada anak

tunagrahita ringan. Berdasarkan N-Gain Score 1.00 termasuk kategori Tinggi, serta persentase mencapai 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini efektif. Metode flashcard tetap dapat dikatakan efektif secara keseluruhan, walaupun terdapat salah satu aspek (*writing*) yang efektivitasnya berdasarkan N-Gain Score masih tergolong kategori kurang. Pada Subjek 1 (Dimas) 0.54 (Kategori Sedang) dan memperoleh persentase sebesar 54.29% dengan keterangan (Kategori Kurang Efektif). Serta N-Gain Score pada Subjek 2 (Juliam) 0.61 (Kategori Sedang) dan memperoleh persentase sebesar 61.11% dengan keterangan (Kategori Cukup Efektif).

Flashcard yang didesain oleh peneliti terdapat gambar dan tulisan beserta keterangan singkat, yang setelah diperkenalkan oleh guru dan peneliti, maka akan dibacakan dengan lantang secara bergantian. Apabila teori *flashcard* dikaitkan dengan teori *dual coding*, maka informasi diperoleh subjek untuk kemudian diproses melalui channel verbal (tulisan pada *flashcard* ketika diperlihatkan pada para subjek) serta channel visual (gambar pada *flashcard* ketika diperlihatkan pada para subjek), kemudian ketika peneliti atau guru membacakannya dengan lantang, informasi dapat diproses oleh para subjek melalui channel verbal (suara).

Keefektifan metode flashcard juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa metode flashcard mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Inggris, seperti misalnya penelitian terdahulu dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”. Subjek yang digunakan adalah murid kelas 2 SDN 3 Mulyasari Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis. Serta pada penelitian selanjutnya dengan judul penelitian “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata (flashcard) pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas VII di SMPLB Negeri Pandaan Kabupaten Pasuruan”.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwasannya penggunaan metode *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris terhadap penguasaan *vocabulary* dengan menggabungkan teori *flashcard* milik Glenn Doman dengan teori *Dual Coding* secara keseluruhan dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut terlihat melalui nilai signifikansi keseluruhan yang mencapai 0.001 kurang dari 0.05 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

Skor *pre-test* menunjukkan bahwa Subjek 1 (Dimas) dan Subjek 2 (Juliam) menguasai 2 dari 20 buah kosakata bahasa Inggris yang telah disiapkan peneliti sebelum diberikan intervensi. Setelah diberikan intervensi, melalui hasil *post-test* dapat dilihat bahwa Subjek 1 (Dimas) menguasai 10 dari 20 buah kosakata, sedangkan Subjek 2 (Juliam) menguasai 12 dari 20 buah kosakata bahasa Inggris.

Adapun efektifitas dari pembelajaran dilihat dari skor N-Gain Score 1.00 termasuk ke dalam kategori Tinggi, serta dalam persentase mencapai 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini efektif. Pernyataan-pernyataan di atas menegaskan ditolaknya Hipotesis ( $H_0$ ) dan diterimanya Hipotesis ( $H_1$ ) yang artinya terdapat peningkatan antara penggunaan metode *flashcard* terhadap penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak tunagrahita ringan.

Ketiga aspek kecakapan berbahasa Inggris memperoleh rata-rata N-Gain Score dengan kategori Efektivitas yang tinggi, namun dalam aspek *writing* diperoleh efektivitas yang cukup bahkan dikatakan kurang efektif. Subjek 1 memperoleh skor 0.54 (Kategori Sedang) dengan persentase sebesar 54.29% (Kategori Kurang Efektif). Serta Subjek 2 (Juliam) memperoleh skor 0.61 (Kategori Sedang) dengan persentase sebesar 61.11% (Kategori Cukup Efektif).

## 5.2 Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya apabila ingin melanjutkan penelitian yang serupa agar memperhatikan kondisi sesuai yang diinginkan, seperti misalnya menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan subjek, dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran, juga didampingi oleh guru/pendidik yang berkompeten dalam bidangnya. Serta disarankan agar masing-masing anak mendapatkan satu guru pendamping agar hasil pembelajaran dapat lebih maksimal. Tidak lupa juga kesiapan dari peneliti untuk mempersiapkan materi, alat peraga, serta ilmu yang akan diterapkan kepada para subjek. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya efektivitas metode *flashcard*, sehingga ditambahkannya metode lain yang diterapkan secara konsisten untuk menunjang kemampuan anak dapat diberikan apabila memang diperlukan.

Saran bagi para pendidik agar lebih sering mengulangi metode *flashcard* secara terus menerus hingga ingatan murid terkait kosakata bahasa Inggris lebih kuat. Serta meningkatkan dan memperbanyak kosakata dalam *flashcard* yang diberikan agar murid mengenal lebih banyak kata dalam bahasa Inggris.

Saran bagi para orang tua agar membiasakan anak untuk menggunakan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) yang telah diberikan di sekolah. Agar anak semakin terbiasa dengan berbagai kata yang baru diterimanya di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, Qurrotun. (2017). *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Course Review Horay (CRH) terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 SMA Bina Dharma Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017)*. FKIP UNPAS.
- Alhaddad, Idrus. (2012). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget pada Konsep Kekekalan Panjang. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 1, (1).
- Andayani, Sri & Mardapi, Djemari. (2012). *Performance Assessment dalam Perspektif Multiple Criteria Decision Making*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anggraeni, Indar. (2016). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kata (flashcard) pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas VII di SMPLB Negeri Pandaan Kabupaten Pasuruan*. Fakultas Ilmu Pendidikan, UM.
- Apriyanto, Nunung. (2012). *Seluk Beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arif R.H., dkk. (2013). Pengaruh Usia dan Latihan Keseimbangan terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa. *Journal of Physical Education and Sports*, 2, (1), 200-204.
- Bojeeswari. (2013). *The Effects of Role-Play on Students' Attitude and Motivation to Speak and Interact in The ESL Classroom*. Universiti Teknologi Malaysia.
- Damayanti, Welsi. (2016). Analisis Penggunaan Multilingual Anak Tingkat Sekolah Dasar di Lingkungan Gang Siti Mardiah Cibaduyut Bandung (Studi Sosiolinguistik). *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Eva Rosdiana, Dewi. (2017). *Pengembangan Media English Card Vocabulary dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas III SDN Dinoyo 3 Malang*. University of Muhammadiyah Malang.
- Febrisma, Nurliya. (2013). Upaya Meningkatkan Kosa Kata melalui Metode Bermain Peran pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, (2).
- Fitriana, Milkha. (2013). *Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Kelas XII IPA SMA Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 melalui Media Audio dan Audiovisual*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriyani, Eka. & Nulanda, Putri Zulmi., ( 2017 ). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4, (2).

- Hasanah, Nur. (2018). Perbandingan Metode Membaca Glenn Doman dan Metode Membaca ABACA Flash Card untuk Anak Usia Dini. *JECER (Journal of Early Childhood Education and Research)*, 1, (1).
- Hotimah, Empit. (2010). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4, (1), 10-18.
- Humaira, Desni. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Sabiluna Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, (3), 95-109.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jayanti, Rita. (2017). *The Influence of Using Ball Game Towards Students' Vocabulary Mastery at The First Semester of The Seventh Grade of MTS Miftahul Ulum Kotabaru Padang Ratu Central Lampung in The Academic Year of 2016/2017*. IAIN Raden Intan Lampung.
- Lestari, Ngreni. (2013). *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Menggunakan Media Gambar dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas 2 SD Malangrejo Kabupaten Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Liana, Lie. (2009). Penggunaan MRA dengan Spss untuk Menguji Pengaruh Variabel Moderating terhadap Hubungan antara Variabel Independen dan Variabel Dependen. *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, 11, (2), 90-97.
- Prasetyo, Agung. (2016). Konsep Pengajaran Membaca dalam Bahasa Inggris. [Diakses pada tanggal 20 April 2020] pada laman <https://www.linguistikid.com/2016/10/konsep-pengajaran-membaca-dalam-bahasa.html>
- Prayoga Sandi, Aba. (2016). Kontribusi Penjas dalam Pengembangan Sekolah Ramah Anak untuk Anak Disabilitas. *Ejournal.utp*, 1-11.
- Puspitasari, Indah. (2013). English Syllabus Redesigning for Information System Class: Creating Literacy-Based Learning Activities of STMIK AMIKOM Purwokerto. *Jurnal Pro Bisnis*, 6, (1), 70-87.
- RPP Bahasa Inggris. SD Kelas 1 Kurikulum 2013. Website Ilmu Bahasa Inggris [Diakses pada tanggal 17 April 2020] pada laman <https://www.ilmubahasainggris.com/rpp-bahasa-inggris-sd-kelas-1-semester-1-dan-2-kurikulum-2013/>
- Sariyati, Ice. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Total Physical Response dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 11, (1), 38-49.



- Setyaningrum, A., Rohmiyati, Y. (2017). Literasi Informasi Pustakawan dalam Pengembangan Koleksi Mini Galeri di Arpusda Kabupaten Wonosobo. Dikutip dari EJournal3.undip.ac.id.
- Webster's New Encyclopedic Dictionary*. (New York: Black Dog and Leventhan Publ. Inc, 1994).
- Widi Astuti, Yanuarita & Mustadi, Ali. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2 (2).
- Wuryanto, Agus. (2011). *Rubrik Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris*. Dikutip pada tanggal 7 Februari 2020 dari <https://aguswuryanto.wordpress.com/2011/09/13/rubrik-penilaian-pembelajaran-bahasa-inggris>
- Yamin, M. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1, (5), 82-97.
- Yayasan Pembinaan Anak Cacat. Website Yayasan Pembinaan Anak Cacat Malang [Diakses 02 Maret 2020] pada laman [www.ypacmalang.org](http://www.ypacmalang.org)
- Zultrianti Sari, Mia. (2012). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SDN 3 Mulyasari Desa Mulyasari Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis)*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.


**DOKUMENTASI**





## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



**YAYASAN PEMBINAAN ANAK CACAT  
(YPAC) MALANG**

Jalan Raden Tumenggung Suryo No. 39 Telp.(0341) 491994 Fax. 406427Malang 65123  
Email : [ypacmalang@gmail.com](mailto:ypacmalang@gmail.com) Website : [ypacmalang.org](http://ypacmalang.org)

---

Malang, 03 Agustus 2020

Nomor : 445/1114/YPAC-MLG/JOP/VIII/2020  
Lampiran : 1 lembar  
Perihal : Persetujuan Izin Observasi/ Penelitian/ PKL

Kepada Yth.  
**Dekan Fakultas Psikologi**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim**  
**Malang**  
Di  
Tempat

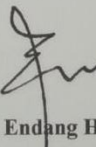
Dengan hormat,

Berkenaan dengan surat saudara nomor 330/FPsi.1/PP.009/6/2020 tanggal 22 Juni 2020 atas nama **Vivia Dwi Anggraeni** tentang **Permohonan Ijin Penelitian** dengan judul **Pengaruh Metode Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Penguasaan Vocabulary pada Anak TunaGrahita Ringan**, maka bersama ini kami sampaikan bahwa kami tidak berkeberatan untuk menerima permohonan izin penelitian tersebut pada tanggal 04 Agustus s/d 04 November 2020.

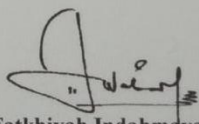
Mengingat YPAC Malang adalah yayasan sosial yang kelangsungannya atas partisipasi dari masyarakat maka setiap siswa/mahasiswa yang melaksanakan kegiatan Penelitian dikenakan biaya administrasi. Adapun besarnya rincian biaya administrasi terlampir.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Pengurus Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Malang



**Ir. Endang Haryanti W.B.**  
Ketua Umum



**Fatkhiyah Indahmaya**  
Sekretaris Umum

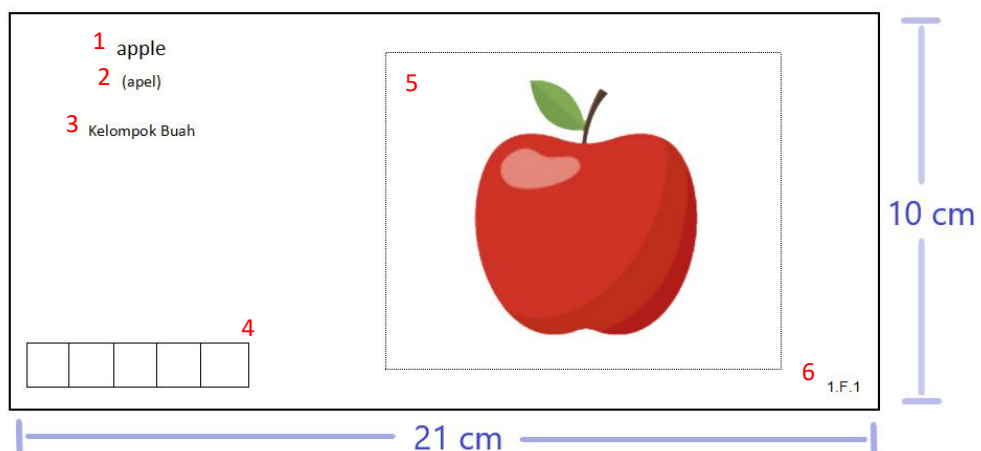
Lampiran 2 : Gambar Kartu (*flashcard*) Tampak Depan



Keterangan gambar sebagai berikut::

1. Kosakata dalam bahasa Inggris (*vocabulary*)

Lampiran 3 : Gambar Kartu (*flashcard*) Tampak Belakang



Keterangan gambar sebagai berikut:

1. Kosakata dalam bahasa Inggris (*vocabulary*)
2. Makna kosakata dalam bahasa Indonesia
3. Kategori kosakata
4. Kolom tanggal pemberian kartu
5. Gambar dari kosakata
6. Kode kartu



### Lampiran 4 : Pre-test dan Post-test Subjek 1

Nama : Dimas  
 Usia / Kelas : 13 tahun / 2 SMP  
 Jenis Kelamin : Laki-laki

#### Pre-Test

Can you write these 20 commonly words in english?

1. Apel :	11. Burung :
2. Pisang : banana	12. Kucing : cat
3. Anggur :	13. Anjing : dog
4. Jeruk :	14. Gajah : elephant
5. Ceri :	15. Ikan :
6. Melon : -	16. Jerapah : -
7. Alpukat :	17. Kuda : -
8. Pepaya :	18. Singa : -
9. Durian :	19. Monyet : -
10. Mangga :	20. Kelinci : -

#### Post-Test

Can you write these 20 commonly words in english?

1. Apel :	11. Burung :
2. Pisang : banana	12. Kucing : cat
3. Anggur :	13. Anjing : dog
4. Jeruk :	14. Gajah :
5. Ceri : cherry	15. Ikan :
6. Melon : melon	16. Jerapah : giraffe
7. Alpukat : avocado	17. Kuda : horse
8. Pepaya : papaya	18. Singa : lion
9. Durian : durian	19. Monyet : monkey
10. Mangga : mango	20. Kelinci : rabbit

### Lampiran 5 : Writing-test Subjek 1

Nama : Dimas (Subjek 1)

Usia / Kelas : 18 tahun / 2 SMP

Jenis Kelamin : Laki-laki

**avocado**

**(alpukat)**

a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o

a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o

06/08 2020

a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o

a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o  
a v o c a d o

Tanggal Tes : 12/08 2020

**papaya**

**(pepaya)**

p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a

p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a

24/08 2020

p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a

p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a  
p a p a y a

Tanggal Tes : 25-08-2020



### Lampiran 6 : Pre-test dan Post-test Subjek 2

Nama : Julian

Usia / Kelas : 18 tahun / 1 SMP

Jenis Kelamin : Laki-laki

#### Pre-Test

Can you write these 20 commonly words in english?

1. Apel :	11. Burung :
2. Pisang : banana	12. Kucing : cat
3. Anggur :	13. Anjing :
4. Jeruk :	14. Gajah :
5. Ceri :	15. Ikan :
6. Melon :	16. Jerapah :
7. Alpukat :	17. Kuda :
8. Pepaya :	18. Singa :
9. Durian :	19. Monyet :
10. Mangga :	20. Kelinci :

#### Post-Test

Can you write these 20 commonly words in english?

1. Apel :	11. Burung : bird
2. Pisang : banana	12. Kucing : cat
3. Anggur :	13. Anjing : dog
4. Jeruk : orange	14. Gajah : elephant
5. Ceri : ceri	15. Ikan : fish
6. Melon : Melon	16. Jerapah :
7. Alpukat : Avocado	17. Kuda :
8. Pepaya : pepaya	18. Singa : lion
9. Durian : Durian	19. Monyet : monkey
10. Mangga : mango	20. Kelinci : rabbit

### Lampiran 7 : Writing-test Subjek 2

Nama : Juliam  
 Usia / Kelas : 18 tahun / 1 SMP  
 Jenis Kelamin : Laki-laki

#### lion (singa)

lion  
 lion  
 lion  
 lion

lion  
 lion  
 lion  
 lion

lion  
 lion  
 lion  
 lion

Tanggal Tes : 18-08-2020

lion  
 lion  
 lion  
 lion

Tanggal Tes : 01-09-2020

#### rabbit (kelinci)

rabbit  
 rabbit  
 rabbit  
 rabbit

rabbit  
 rabbit  
 rabbit  
 rabbit

rabbit  
 rabbit  
 rabbit  
 rabbit

Tanggal Tes : 18-08-2020

rabbit  
 rabbit  
 rabbit  
 rabbit

Tanggal Tes : 01-09-2020